



PRÉ-REQUISITO: Con 13.

BENEFÍCIO: para você, todas as armaduras médias são consideradas leves e todas as armaduras pesadas são consideradas médias.

BÊNÇÃO DE TAI'YANG

Você é abençoado por Tai'Yang-sama, o Príncipe do Sol.

BENEFÍCIO: você recebe +4 em testes de resistência contra jutsus e poderes de youkai.

BÊNÇÃO DE TANADORA

Você é abençoado por Tanadora-sensei, a Professora.

PRÉ-REQUISITO: Int 13.

BENEFÍCIO: você compreende todos os idiomas de todos os seres inteligentes (Int 3+).

BÊNÇÃO DE TIKAUROMU

Você é abençoado por Tikaumu-sama, o Bisonte.

PRÉ-REQUISITO: For 13.

BENEFÍCIO: você pode usar seu bônus de Sabedoria em vez de Força em jutsus que exigem jogadas de ataque corpo-a-corpo.

BÊNÇÃO DE WANG-HO

Você é abençoado por Wang-Ho-sama, o Sombrio.

PRÉ-REQUISITO: Des 13.

BENEFÍCIO: a dificuldade para resistir a seus jutsus de Destreza aumenta em CD+2.

BÊNÇÃO DE YUMENO

Você é abençoado por Yumeno-hime, a Princesa dos Sonhos.

BENEFÍCIO: você ganha visão no escuro. Se já possui visão no escuro, recebe os benefícios de visão nas trevas (veja o CAPÍTULO 7: BESTIÁRIO).

PODERES DO BUSHINTAU

Esta religião sem deuses é baseada na crença de que todas as coisas são habitadas por espíritos, maiores e menores, visíveis e invisíveis. Os poderes do Bushintau permitem se comunicar e interagir com o mundo sobrenatural de várias maneiras.

Todos os talentos a seguir exigem Devoto do Bushintau como pré-requisito.

CANALIZAÇÃO SELETIVA

Você não fere nem restaura indiscriminadamente.

PRÉ-REQUISITO: canalizar energia.

BENEFÍCIO: ao usar a habilidade de canalizar energia, você escolhe quais criaturas ao alcance são afetadas. Elas ainda serão afetadas de acordo com a energia que você escolher.

CUSTO: +2 PM.

CANALIZAR ENERGIA APRIMORADO

Você canaliza energia com mais eficiência.

PRÉ-REQUISITO: canalizar energia.

BENEFÍCIO: a dificuldade do teste de Vontade contra canalizar energia aumenta em CD+2.

CANALIZAR O VÁCUO

Você canaliza a energia da mescla entre luz e trevas.

PRÉ-REQUISITO: canalizar energia 5d6.

BENEFÍCIO: quando você canaliza energia, pode escolher vácuo. Se o fizer, pode escolher quais criaturas afetadas sofrem dano de vácuo e quais recuperam pontos de vida.

COMPANHEIRO ESPIRITUAL

Um espírito acompanha e obedece você.

BENEFÍCIO: você é acompanhado por uma criatura espiritual que funciona como um aliado iniciante (veja "Aliados" no CAPÍTULO 8: RECOMPENSAS), escolhido entre curandeiro, conselheiro, guardião ou perseguidor. Conforme você avança de nível, o companheiro espiritual também avança como aliado.

O companheiro espiritual é telepaticamente ligado a você, segue todas as suas ordens e nunca pode ser destruído; caso morra, ele retorna em 1d4 rodadas.

CONSERTAR A ALMA

Você pode curar objetos sem vida. Afinal, você sabe que eles *têm* vida.

PRÉ-REQUISITOS: canalizar energia ou capacidade de executar jutsus de luz.

BENEFÍCIO: você pode canalizar energia ou usar jutsus de luz para curar pontos de vida de objetos e construtos (incluindo mashin). Se tiver todos os fragmentos de um item destruído e puder curar todos os seus PV, você pode restaurá-lo à sua condição normal.



ESPÍRITO DAS COISAS

Você pode conversar com o espírito de um objeto e aprender sobre ele.

BENEFÍCIO: você recebe +4 em testes de Conhecimento, Ofício e Percepção ligados a um objeto que esteja tocando.

ESPÍRITO DOS ANIMAIS

Você pode conversar com o espírito de um animal.

BENEFÍCIO: você pode fazer testes de Diplomacia com animais, monstros e youkai com Int 1 ou 2. Normalmente, criaturas domesticadas são indiferentes e criaturas selvagens são inamistosas (ou hostis, se estiverem com fome...).

NORMAL: você só pode fazer testes de Diplomacia com criaturas inteligentes (Int 3 ou maior).

ENERGIA APAVORANTE

Você pode canalizar energia para afastar criaturas.

PRÉ-REQUISITO: canalizar energia 2d6.

BENEFÍCIO: ao canalizar energia, em vez de causar dano, você deixa as criaturas apavoradas pela cena caso falhem no teste de Vontade.

CUSTO: +2 PM.

ENERGIA DOMINADORA

Você pode dar ordens aos espíritos mais simplórios.

PRÉ-REQUISITOS: canalizar energia 4d6, Energia Fascinante.

BENEFÍCIO: ao fascinar uma criatura (Int 1, 2 ou nula) com sua habilidade de canalizar energia, você ganha controle sobre ela, como no jutsu *dominar mente*. Nesse caso a criatura não fica mais fascinada, e permanece sob seu controle enquanto estiver a até 9m de você. O nível somado de criaturas sob seu comando por esse talento não pode exceder seu próprio nível. Escolher e usar este talento é uma violação de honra leve.

ENERGIA FASCINANTE

Você pode canalizar energia para fascinar criaturas.

PRÉ-REQUISITO: canalizar energia 2d6.

BENEFÍCIO: ao canalizar energia, em vez de causar dano, você deixa as criaturas fascinadas pela duração da cena, caso falhem no teste de Vontade.

CUSTO: +2 PM.

SEGREDOS DE FAMÍLIA

Você pode conquistar ou abalar alguém citando coisas (boas ou ruins) sobre seus ancestrais falecidos.

BENEFÍCIO: você recebe +2 em testes de Diplomacia, Intimidação e Obter Informação.

SOLIDEZ ESPIRITUAL

Você acha o intangível bastante tangível.

BENEFÍCIO: você recebe +1 ponto de magia. Além disso, para você, criaturas incorpóreas são consideradas normais. Você pode tocá-las e atacá-las sem restrições.

NORMAL: criaturas incorpóreas só podem ser afetados por armas mágicas, jutsus ou outras criaturas incorpóreas, e são imunes a manobras de combate. Mesmo se atingidos por uma arma mágica ou jutsu, têm 50% de chance de ignorar o ataque.

VER O INVISÍVEL

Você deixa seus companheiros nervosos quando parece enxergar coisas que eles não conseguem...

BENEFÍCIO: você recebe +1 ponto de magia. Além disso, você enxerga objetos e criaturas invisíveis. Eles aparecem para você como formas translúcidas.

VER A VERDADE

Você vê a forma verdadeira das coisas.

BENEFÍCIO: você recebe +1 em testes de Vontade. Além disso, sempre vê a forma real de criaturas ou objetos transformados ou ilusórios, seja através de jutsus ou outras habilidades. Você pode, por exemplo, diferenciar um henge de um animal comum, ou enxergar a forma real de uma criatura transformada pelo jutsu *vê das múltiplas faces*.





TALENTOS DA TORMENTA

Este grupo de talentos oferece poderes ligados aos **kaijin** (e também aos **lelou de TORMENTA RPG**).

Adquirir talentos da Tormenta fere sua ligação com Lin-Wu, fere aquilo que torna você um ser civilizado, honrado. Adquirir um talento deste grupo é uma violação de honra severa.

ANATOMIA INSANA

Seus órgãos vitais não ficam exatamente onde deveriam, sendo difícil atingi-lo em um ponto vital.

BENEFÍCIO: você tem 25% de chance de ignorar o dano adicional de um acerto crítico ou ataque furtivo. A chance aumenta em +25% para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

ESPECIAL: este efeito é cumulativo com outros que protegem contra acertos críticos.

ARMAMENTO DA TORMENTA

Seu corpo pode produzir armas orgânicas macabras — elas brotam de seu braço, ombro ou costas como plantas grotescas e então se desprendem.

BENEFÍCIO: com uma ação de movimento, você pode expelir uma arma de akamono que saiba usar. Ao fazer isso, sofre 1d6 pontos de dano. Você pode produzir armas de corpo-a-corpo ou arremesso. A arma dura pela cena, então se desfaz. O dano da arma aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

ASAS INSETOIDES

Você tem asas insetoides e pode voar por curtos períodos.

PRÉ-REQUISITO: três outros talentos da Tormenta.

BENEFÍCIO: você recebe 1,5m de deslocamento de voo para cada talento da Tormenta que possui.

CUSTO: 1 PM por rodada de voo.

CARAPAÇA

Sua pele foi desfigurada pela Tormenta, adquirindo grande resistência a golpes.

BENEFÍCIO: você recebe CA+1. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

CORPO ABERRANTE

Sua carne foi mesclada ao akamono, recebendo uma resistência impressionante.

PRÉ-REQUISITO: outro talento da Tormenta.

BENEFÍCIO: você recebe redução de dano 2. Esta RD aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

BRAÇO ARMADO

Você tem uma arma terrível no lugar da mão.

BENEFÍCIO: sua mão é uma arma natural, cujo dano aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

- **Clava:** dano 1d8, crítico x2, esmagamento, +2 em manobras de separar.

- **Ferrão:** dano 1d6, crítico 18, perfuração.

- **Garra:** dano 1d8, crítico x3, corte.

- **Pinça:** dano 1d6, crítico x2, corte, +2 em manobras de agarrar e separar.

- **Tentáculo:** dano 1d4, crítico x2, esmagamento, alcance 4,5m, +2 em manobras de agarrar, derrubar e desarmar.

Você não pode segurar itens, armas ou escudos com a mão afetada, nem usar armas de duas mãos. Você também sofre uma penalidade de -2 em testes de perícias que exigem o uso de ambas as mãos.

ESPECIAL: você pode escolher este talento uma vez para cada mão. Porém, terá severas penalidades e limitações (a critério do mestre) quanto ao que você pode ou não pode fazer, já que efetivamente não terá mãos...

GOLPES DA TEMPESTADE

Crosta vermelhas em várias partes de seu corpo tornam seus ataques mais perigosos.

PRÉ-REQUISITO: dois outros talentos da Tormenta.

BENEFÍCIO: você recebe +1 no dano de seus ataques desarmados ou armas naturais. Esse bônus aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

MANTO MUCOSO

Uma camada de muco oleoso e escorregadio reveste seu corpo. Sim, é bem nojento!

BENEFÍCIO: você tem resistência a ácido igual ao número de talentos da Tormenta que possui. Além disso, recebe esse mesmo valor como bônus em testes de Reflexos para evitar ataques de toque; e em testes para evitar manobras de agarrar.

MEMBROS ESTENDIDOS

Seus braços são longos e deformados.



BENEFÍCIO: o alcance de seus ataques corpo-a-corpo aumenta em 1,5m (se você for uma criatura Média, por exemplo, seu alcance natural passa para 3m).

PATAS ARTICULADAS

Além de seus braços e pernas normais, você tem um grande par de patas insetoides extras. Elas ficam nas costas, ombros, flancos ou mesmo em seus braços, à sua escolha.

BENEFÍCIO: você recebe +4 em testes de Atletismo para escalar e +1 em jogadas de ataque para manobras de combate. Esses bônus aumentam em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

RECUPERAÇÃO ABERRANTE

Você é cada vez menos afetado por efeitos perniciosos deste mundo, recobrando-se mais rápido.

BENEFÍCIO: sempre que você é afetado por um efeito prejudicial com duração medida em rodadas ou em cena (apavorado, atordoado, paralisado...), reduza a duração do efeito para 1d4 rodadas, menos 1 rodada para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui. Se isso reduzir a duração a 0 rodadas, você não é afetado.

RESISTÊNCIA ABERRANTE

Assim como os akumushi, você é resistente às energias naturais de nosso mundo.

BENEFÍCIO: escolha um descritor entre ácido, eletricidade, fogo, frio, luz, trevas e vento. Você recebe resistência 2 contra o descritor escolhido. Essa resistência aumenta em 2 para cada outro talento da Tormenta que você possui.

ESPECIAL: você pode escolher este talento várias vezes, cada vez para um descritor diferente.

SANGUE ÁCIDO

Quem faz você sangrar também se machuca.

BENEFÍCIO: quando você sofre dano por um ataque corpo-a-corpo, o atacante sofre 1d4 pontos de dano de ácido. Esse dano aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.

SENTIDO SÍSMICO

Você pode perceber, por meio de pequenas antenas na frente, a presença de outras criaturas através de vibrações no solo.

PRÉ-REQUISITO: Sab 13.

BENEFÍCIO: você percebe a presença, direção e localização de qualquer criatura em movimento que esteja em contato com o chão. Este sentido tem alcance igual a 1,5m para cada talento da Tormenta que você possui.

TOQUE DA EROSÃO

Seu toque é hostil contra matéria inanimada.

BENEFÍCIO: seus ataques desarmados ou com armas naturais ignoram redução de dano de objetos. Este talento não afeta itens mágicos ou feitos de materiais especiais, mas afeta itens obra-prima.

TOQUE DA CORROSÃO

Seu toque é ainda mais hostil contra matéria inanimada.

PRÉ-REQUISITO: Toque da Erosão.

BENEFÍCIO: quando consegue um acerto crítico com um ataque desarmado ou arma natural contra um alvo usando armadura ou escudo, além de multiplicar o dano, você também danifica essa armadura ou escudo (à sua escolha). A peça perde bônus na CA em quantidade igual ao número de talentos da Tormenta que você possui. Se esse valor chegar a 0 ou menos, o item é destruído. Este talento não afeta itens mágicos.

TOQUE DA DESTRUIÇÃO

Se não fosse inanimada, a matéria fugiria de você!

PRÉ-REQUISITOS: Toque da Erosão, Toque da Corrosão.

BENEFÍCIO: quando alguém consegue um acerto crítico contra você, multiplica o dano normalmente, mas qualquer arma mundana de corpo-a-corpo ou arremesso se quebra. Este talento não afeta armas mágicas ou feitas de materiais especiais, mas afeta armas obra-prima.

VISÃO AMPLA

Você tem olhos maiores e bulbosos, capazes de ver em todas as direções.

PRÉ-REQUISITO: Sab 13.

BENEFÍCIO: você recebe +4 em testes de Percepção para observar e não pode ser surpreendido.

VISCO RUBRO

Suas mãos expelem um líquido escuro e grosso, que queima quando entra em contato com outras substâncias.

BENEFÍCIO: você recebe um bônus de +1 nos ataques corpo-a-corpo. Este bônus aumenta em +1 para cada dois outros talentos da Tormenta que você possui.



CAPÍTULO TRÊS

ARMAS & EQUIPAMENTO

A seguir temos a descrição de todos os equipamentos e serviços mundanos encontrados no Império de Jade, de armas e armaduras a itens gerais.

O capítulo começa com uma discussão sobre o sistema monetário de Tamu-ra, depois parte para a descrição dos itens e serviços. Itens mágicos são descritos no **CAPÍTULO 8: RECOMPENSAS**.

RIQUEZA & MOEDAS

Em tempos idos, o Império usava um complexo e elegante sistema monetário, composto por várias moedas metálicas estampadas com a face do Deus Dragão. Havia até mesmo papel-moeda, inovação séculos à frente do que é praticado no Reinado.

Após a Tormenta, no entanto, o bairro de Nitamu-ra tornou-se a maior (e única) comunidade tamuraniana no mundo. As moedas antigas chegaram a ser usadas localmente por algum tempo — mas, com a necessidade forçada de comercializar com o povo local, caíram em desuso. Nitamu-ra adotou o Tibar do Reinado como moeda padrão, enquanto as raras moedas originais do Império tornaram-se tesouros valiosos.

Hoje, o novo Império adotou nova moeda padrão, o Yan — relacionada ao Tibar do Reinado, em conversão 1x1, para facilitar as relações comerciais com o continente. Também como o Tibar, o Yan existe em versões de cobre (¥), prata (¥p) e ouro (¥o), cada uma valendo dez vezes a anterior: 1¥o = 10¥p = 100¥. Não existe uma versão do Yan para o precioso Tibar de Platina; neste Império ainda pobre em recursos, quase ninguém é tão rico assim.

Um Yan de ouro é bastante valioso. Para um campo-nês, equivale a uma semana de trabalho. Pode comprar um traje de viagem, duas ou três noites em uma estalagem ou dez garrafas de saquê. No entanto, certos itens podem custar muitas peças de ouro — como a ricamente trabalhada armadura samurai o-yoroi, que vale 1.000 ¥o.

Uma moeda Yan de qualquer tipo mede 1,5cm e pesa 5 gramas. Cada moeda tem um buraco quadrado no centro, para facilitar seu armazenamento em barbantes ou varetas (e também economizar metal).

Além de ideogramas antigos exibindo seu valor, cada Yan traz gravuras representando personagens importantes na história recente do Império. O Yan de ouro exibe a forma serpenteante do Deus Dragão Lin-Wú; no Yan de prata vemos o Imperador Tekametsu, salvador do povo de Tamu-ra; e no Yan de cobre, o Cavaleiro da Luz que comandou deuses em batalha contra a Tormenta.

O uso da nova moeda é ainda recente e pouco difundido, restrito a grandes cidades ou membros da aristocracia; muitos camponeses jamais viram uma, preferindo negociar por simples troca.



DINHEIRO INICIAL

Um personagem de 1º nível da casta shimin começa o jogo com 100 ¥o. Aumente esse valor em 50% para personagens da casta dai'zenshi e reduza em 50% para personagens da casta nai'nin (veja as páginas 87 a 89 para as explicações das castas).

Para personagens criados em níveis elevados, use a tabela abaixo, aumentando ou reduzindo em 50% conforme a casta.

DINHEIRO INICIAL DOS PERSONAGENS

NÍVEL	DINHEIRO INICIAL	NÍVEL	DINHEIRO INICIAL
1º	100	11º	19.000
2º	300	12º	27.000
3º	600	13º	36.000
4º	1.000	14º	49.000
5º	2.000	15º	66.000
6º	3.000	16º	88.000
7º	5.000	17º	110.000
8º	7.000	18º	150.000
9º	10.000	19º	200.000
10º	13.000	20º	250.000

TROCA E COMÉRCIO

O uso de dinheiro difundiu-se muito cedo em Tamu-ra. Esse povo metódico, acurado, sempre preferiu a exatidão dos números ao escambo — mesmo porque, aqui, a prática de barganhar ou pechinchar por preços melhores é considerada vergonhosa.

No entanto, no Império ainda em reconstrução, a nova moeda Yan ainda não alcançou todos os povoados. Ainda que o dinheiro imperial seja sempre preferível, muitas negociações podem ser feitas por troca de gado, colheita, terras, direitos sobre coleta de impostos ou exploração de recursos naturais. O dinheiro do Reinado de Arton também é reconhecido e usado normalmente no Império — moradores do bairro Nitamu-ra já haviam se habituado a negociar essas moedas.

O comércio de itens estrangeiros também tem sido boa fonte de renda para muitos mercadores e navegantes. Pela extrema beleza e qualidade de seus itens artesanais, Tamu-ra exporta para o Reinado bom número de armas, armaduras, peças de arte e outros objetos manufaturados. Por outro lado, sem grandes extensões de terra ou clima

favorável para agricultura e pecuária, o Império tem grande demanda por alimentos e matérias-primas. Em termos de jogo, um item não existente na região local (como uma o-yoroi no Reinado, ou uma arma de fogo no Império) tem seu preço aumentado em 1d4 x 50% (ou seja, entre +50% e +200%).

Personagens jogadores podem, em geral, vender seus próprios itens pela metade do preço normal. Esse valor pode ser melhorado através de barganha (veja a perícia Diplomacia), ainda que barganhar por preços mais vantajosos seja uma violação de honra leve.

MERCADORIAS

PREÇO	ITEM
1 ¥	1 litro de vinagre de arroz.
2 ¥	1 kg de arroz ou soja.
4 ¥	1 kg de frutos do mar ou 1 galinha.
1 ¥p	1 litro de saquê.
2 ¥p	1 kg de ferro.
1 ¥o	1 kg de tabaco ou cobre.
2 ¥o	1 cabra ou bode.
3 ¥o	1 ovelha ou porco.
4 ¥o	1 m² de algodão, 1 kg de pasta de <i>wasabi</i> .
5 ¥o	1 kg de gengibre, pimenta ou <i>karee</i> (curry).
10 ¥o	1 m² de seda, 1kg de sal ou prata.
20 ¥o	1 vaca ou boi.
200 ¥o	1 kg de ouro.
400 ¥o	1 kg de jade.



ARMAS

No passado, senhores da guerra tentaram proibir seus servos de portar armas. Hoje, a situação é totalmente oposta; mesmo com a partida da Tormenta, Tamu-ra não está nem perto de ser um lugar seguro.

Todo cidadão é autorizado a portar uma ou mais armas para proteger sua vida, sua família, sua honra e seu Império. No entanto, em lugares e ocasiões especiais — como festivais, cerimônias ou audiências com o Imperador —, portar grandes armas pode ser considerado falta de etiqueta e violação de honra.

CLASSIFICAÇÃO DAS ARMAS

Armas são classificadas de acordo com sua facilidade de uso (simples, marciais ou exóticas), seu propósito (ataque corpo-a-corpo ou à distância) e seu tamanho.

ARMAS SIMPLES. São aquelas de fácil manejo, que qualquer criatura inteligente (e com capacidade para manipular instrumentos) sabe usar. Kunai (adagas), clavas e yari (lanças) são exemplos de armas simples. Todos os personagens sabem usar todas as armas simples.

ARMAS MARCIAIS. São aquelas mais familiares aos adeptos do combate. Arcos, espadas e machados são exemplos de armas marciais. Bushi, kensei, onimusha e samurais sabem usar todas as armas marciais.

ARMAS EXÓTICAS. Armas deste tipo são difíceis de dominar, porque são estrangeiras, pouco conhecidas ou exigem muito treinamento. O leque e o chakram são exemplos de armas exóticas.

Um personagem atacando com uma arma que não saiba usar sofre -4 nas jogadas de ataque.

CORPO-A-CORPO. Armas de combate corpo-a-corpo podem ser usadas para atacar alvos adjacentes, e são subdivididas em leves, de uma mão e de duas mãos.

Quando você ataca com uma arma corpo-a-corpo, aplica seu modificador de Força às jogadas de ataque e dano.

Leve. Esta arma pode ser usada com uma mão e se beneficia do talento Acuidade com Arma. Ataques desarmados e armas naturais sempre são armas leves.

Uma mão. Esta arma pode ser usada com uma mão, o que permite carregar outra coisa na mão livre (como um escudo ou outra arma).

Duas mãos. Esta arma deve ser usada com as duas mãos.

Armas de haste. Estas armas dobram o alcance natural do atacante (aumentando até 3m para atacantes Pequenos e Médios), mas não permitem atacar um adversário adjacente. Um personagem Grande com uma arma de haste alcança 4,5m ou 6m, mas não 3m ou menos.

Armas duplas. Normalmente, você só pode atacar com uma das extremidades de uma arma dupla (como a lâmina de uma kusari-gama). Porém, ela pode ser usada com o talento Combater com Duas Armas para fazer ataques adicionais, como se fosse uma arma de uma mão e uma arma leve.

ATAQUE À DISTÂNCIA. Armas de ataque à distância podem ser de *arremesso* (a própria arma é atirada, como uma shuriken) ou *disparo* (a arma atira um projétil, como um arco).

Algumas armas de combate corpo-a-corpo podem ser usadas como armas de arremesso (elas possuem um valor na coluna “Distância”). Arremessar uma arma que não tenha sido feita para isso (não possua um valor na coluna “Distância”) provoca penalidade de -4 na jogada de ataque. Essas armas possuem distância 3m.

Quando você ataca com uma arma de arremesso, aplica seu modificador de Destreza às jogadas de ataque e seu modificador de Força às jogadas de dano. Quando ataca com uma arma de disparo, aplica seu modificador de Destreza nas jogadas de ataque, mas não aplica nenhum modificador às jogadas de dano.

Recuperando armas e munições. Armas arremessadas podem ser recuperadas ao final de um combate. A munição disparada por uma arma de disparo pode ser recuperada se acertar o alvo. Projéteis que errem o ataque são destruídos. Para propósitos de recuperação, shuriken são consideradas projéteis.

TAMANHO. Toda arma tem uma categoria de tamanho, que indica para qual tipo de criatura ela se destina. Assim, uma arma Média é própria para personagens Médios, como humanos.

Um personagem pode usar uma arma com uma categoria de tamanho menor ou maior que a sua própria (por



exemplo, um humano usando uma besta Pequena, ou um goblin usando uma clava Média). No entanto, fazer isso causa uma penalidade de -4 nas jogadas de ataque.

Um personagem não pode usar uma arma duas ou mais categorias de tamanho diferentes da sua.

ARMAS IMPROVISADAS. Atacar com um objeto que não tenha sido feito para lutar (pedaços de pau, garrafas de cerâmica quebradas...) provoca penalidade de -4 na jogada de ataque. O dano e o crítico de uma arma improvisada são determinados pelo mestre.

QUALIDADES DAS ARMAS

PREÇO. Inclui acessórios básicos, como bainhas para lâminas e aljavas para flechas.

DANO. Sempre que o personagem acerta um ataque, role o dado indicado para o dano (e acrescente modificadores, quando houver). O resultado é subtraído dos pontos de vida do alvo.

O dano indicado nas tabelas é para armas de tamanho Médio. Veja a tabela abaixo para armas de outros tamanhos. Se um modificador negativo diminuir o dano para menos que zero, considere o dano como 0.

CRÍTICO. Quando um personagem acerta um ataque rolando um 20 natural (ou seja, o dado realmente mostra um 20), consegue um acerto crítico. Neste caso, o dano é multiplicado por 2 (role os dados e some os modificadores normalmente, então multiplique o resultado final por 2). Algumas armas têm margem de ameaça maior que 20, ou um multiplicador de dano maior que 2. Por exemplo, um acerto com uma katana pode ser um crítico com uma jogada 19 ou 20, enquanto o acerto crítico de um machado de batalha multiplica o dano por 3.

De modo geral, armas mais precisas (bestas, espadas, cimitarras...) têm maiores chances de atingir pontos vulneráveis, enquanto armas mais penetrantes ou brutais (arcos, machados, picaretas...) causam maior estrago ao fazê-lo.

Efeitos que aumentam a margem de ameaça diminuem o número necessário para conseguir um acerto crítico. Por exemplo, um vanara ninja de 16º nível usando uma cimitarra (crítico 18), por seu traço racial conheça o inimigo e a habilidade de classe letalidade, consegue acertos críticos rolando 16 ou mais em um d20.

Efeitos que aumentam o multiplicador de crítico são apenas acrescentados ao número do multiplicador. Um kensei usando um arco daikyu (multiplicador x3) sob efeito da habilidade de classe crítica destrutiva e do jutsu *arma ameaçadora* tem multiplicador x5.

19. A arma tem margem de ameaça 19 ou 20.

18. A arma tem margem de ameaça 18, 19 ou 20.

x2, x3, x4. A arma causa dano dobrado, triplicado ou quadruplicado em caso de acerto crítico.

DISTÂNCIA. Você pode atacar um alvo dentro desta distância da arma sem sofrer penalidades (por exemplo, até 18m para um arco hankyu). Para uma distância até o dobro da arma, você sofre uma penalidade de -2 nas rolagens de ataque (até 36m para um arco hankyu). Para até o quádruplo do incremento (até 72m para um arco hankyu), você sofre -4 nas jogadas de ataque. Você não pode atacar um alvo além dessa distância.

PESO. O peso da arma pode afetar a capacidade de carga do personagem. Itens marcados com “—” têm peso desprezível, exceto em grandes quantidades.

TIPO. Uma arma causa dano por corte (C), perfuração (P) ou esmagamento (E). Certas criaturas são resistentes a certos tipos de dano.

DANO DE ARMAS POR TAMANHO

Ínfimo	Diminuto	Mínimo	Pequeno	Médio	Grande	Enorme	Descomunal	Colossal
*	*	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
*	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8/2d4	2d6	3d6	4d6	6d6
1d3	1d4	1d6	1d8	1d10	2d8	3d8	4d8	6d8
1d4	1d6	1d8	1d10	1d12/2d6/3d4	3d6	4d6	6d6	8d6
1d6	1d8	1d10	2d6	2d8	3d8	4d8	6d8	8d8
1d8	1d10	2d6	2d8	2d10	4d8	6d8	8d8	12d8

*Uma arma que causa 1 ponto de dano e diminua mais uma categoria fica tão inofensiva que não é mais considerada uma arma.

**ARMAS SIMPLES**

	PREÇO	DANO	CRÍTICO	DISTÂNCIA	PESO	TIPO
<i>Corpo-a-Corpo – Leves</i>						
Ataque desarmado	—	1d3	x2	—	—	E
Kama	2 ¥o	1d6	x2	—	1 kg	C
Kunai (adaga)	2 ¥o	1d4	19	3 m	0,5 kg	P
Tanto	302 ¥o	1d4	18	—	0,5 kg	C/P
<i>Corpo-a-Corpo – Uma Mão</i>						
Clava	—	1d6	x2	—	1,5 kg	E
Maça	12 ¥o	1d8	x2	—	6 kg	E
Yari (lança)	1 ¥o	1d6	x2	6 m	1,5 kg	P
<i>Corpo-a-Corpo – Duas Mãos</i>						
Bo (bordão)	—	1d6/1d6	x2	—	2 kg	E
Tacape	—	1d10	x2	—	4 kg	E
<i>Ataque à Distância</i>						
Azagaia	1 ¥o	1d6	x2	9 m	1 kg	P
Besta leve	35 ¥o	1d8	19	18 m	3 kg	P
Virotes (10)	1 ¥o	—	—	—	0,5 kg	—
Fukiya (zarabatana)	5 ¥o	1d3	x2	4,5 m	0,5 kg	P
Hankyu (arco curto)	30 ¥o	1d6	x3	12 m	1 kg	P
Flechas (20)	1 ¥o	—	—	—	1,5 kg	—

ARMAS MARCIAIS

	PREÇO	DANO	CRÍTICO	DISTÂNCIA	PESO	TIPO
<i>Corpo-a-Corpo – Leves</i>						
Escudo leve	5 ¥o	1d4	x2	—	3 kg	E
Espada curta	10 ¥o	1d6	19	—	1 kg	P
Jitte	4 ¥o	1d4	x2	—	0,5 kg	E
Machadinha	6 ¥o	1d6	x3	3 m	2 kg	C
Neko-te	10 ¥o	1d4	19	—	0,5 kg	C
Ninja-to	10 ¥o	1d6	19	—	1 kg	C
Nunchaku	2 ¥o	1d6	x3	—	1 kg	E
Sai	5 ¥o	1d6	x2	—	0,5 kg	P/E
Tonfa	5 ¥o	1d6	x2	—	1 kg	E
Wakizashi	310 ¥o	1d6	19	—	1 kg	C
<i>Corpo-a-Corpo – Uma Mão</i>						
Espada longa	15 ¥o	1d8	19	—	1,5 kg	C
Cimitarra	15 ¥o	1d6	18	—	2 kg	C
Escudo pesado	15 ¥o	1d6	x2	—	7 kg	E
Kra'tann	20 ¥o	2d4	x2	—	6 kg	E/P
Machado de batalha	10 ¥o	1d8	x3	—	3 kg	C
Mangual	8 ¥o	1d8	x2	—	2,5 kg	E
Picareta	8 ¥o	1d6	x4	—	3 kg	P
Tridente	15 ¥o	1d8	x2	—	2 kg	P
<i>Corpo-a-Corpo – Duas Mãos</i>						
Naginata	15 ¥o	1d12	x3	—	1 kg	C
Nodachi	400 ¥o	2d6	19	—	8 kg	C
Tetsubo	20 ¥o	3d4	x2	—	10 kg	E
<i>Ataque à Distância</i>						
Besta pesada	50 ¥o	1d12	19	27 m	4 kg	P
Virotes (10)	1 ¥o	—	—	—	0,5 kg	—
Daikyu (arco longo)	100 ¥o	1d8	x3	24m	1,5 kg	P
Flechas (20)	1 ¥o	—	—	—	1,5 kg	—

**ARMAS EXÓTICAS**

	PREÇO	DANO	CRÍTICO	DISTÂNCIA	PESO	TIPO
<i>Corpo-a-Corpo – Leves</i>						
Jian	35 ¥o	1d6	19	—	1 kg	P
Leque	40 ¥o	1d6	19	—	1 kg	C
<i>Corpo-a-Corpo – Uma Mão</i>						
Chicote	20 ¥o	1d4	x2	—	1 kg	C
Chuan	50 ¥o	1d8	19	—	1,5 kg	C
Katana	350 ¥o	1d10	19	—	3 kg	C
<i>Corpo-a-Corpo – Duas Mãos</i>						
Corrente	5 ¥o	1d6/1d6	x3	—	2,5 kg	E
Kakko'dai	35 ¥o	2d8	x3	—	10 kg	C/P
Kusari-gama	25 ¥o	1d4/1d6	19/x2	—	2 kg	C/E
Lajatang	100 ¥o	1d8/1d8	19	—	4 kg	C
Sansetsukon	15 ¥o	1d6/1d6	x3	—	3 kg	E
Zanbatou	100 ¥o	2d8	x2	—	12 kg	C
<i>Ataque à Distância</i>						
Chakram	15 ¥o	1d6	x3	9 m	1 kg	C
Granada	150 ¥o	4d6	—	3 m	0,5 kg	C/P/E
Rede	20 ¥o	—	—	3 m	3 kg	—
Shuriken	1 ¥o	1d4	x2	3 m	250g	P

DESCRIÇÃO DAS ARMAS

ATAQUE DESARMADO: você pode atacar com um soco ou chute — ou qualquer outro golpe que use seu próprio corpo — como se fosse uma arma corpo-a-corpo. Um ataque desarmado causa dano não letal.

AZAGAIA: uma lança leve e flexível, própria para arremesso. Pode ser usada como arma corpo-a-corpo, mas você sofre uma penalidade de -4 na jogada de ataque.

BESTA LEVE: um arco montado sobre uma coronha de madeira com um gatilho, a besta leve é uma arma que dispara virotes com grande potência. Recarregar uma besta leve é uma ação de movimento. Exige as duas mãos.

BESTA PESADA: versão maior e mais potente da besta leve. Recarregar uma besta pesada é uma ação padrão. Usar esta besta também exige as duas mãos.

BO: um cajado apreciado por viajantes e camponeses por sua praticidade e preço — assim como uma clava, seu custo é zero. O bordão é uma arma dupla.

CHAKRAM: disco de metal com bordas afiadas para arremessos. Após um ataque bem-sucedido, pode ricochetear de volta e ser recuperado pelo atacante — ou ricochetear na direção de outro alvo, atacando com penalidade de -4. O personagem pode seguir fazendo novos ataques, acumulando -4 em cada um, até a arma retornar ou errar.

CHICOTE: a versão tamuraniana desta arma é feita de metal. Tem alcance 4,5m e pode se enroscar nas mãos,

pernas ou armas do adversário; você recebe +4 em jogadas de ataque para derrubar ou desarmar. O talento Acuidade com Arma se aplica ao chicote.

CHUAN: espada longa muito bela, leve e flexível, preferida por artistas marciais. Você recebe +4 em jogadas de ataque para manobras de combate. O talento Acuidade com Arma se aplica à chuan.

CIMITARRA: espada com a lâmina curva, leve e muito afiada. O talento Acuidade com Arma se aplica à cimitarra.

CLAVA: um pedaço de madeira empunhado como arma, geralmente usado por nezumi, bakemono e outras criaturas brutais — ou como arma improvisada, como um galho de árvore ou pedaço de mobília. Sendo fácil de conseguir, seu preço é zero.

CORRENTE: esta arma dupla é um pedaço de corrente de metal grosso, com comprimento aproximado de 1 a 1,5m. Pode ser utilizada apenas com uma mão, causando 1d8 pontos de dano.

DAIKYU: este arco longo assimétrico é bastante utilizado por soldados e samurais. Feito de bambu, madeira e couro, chega a 2m de altura e, diferente do hankyu, é próprio para campos de batalha e outras áreas abertas — seu longo alcance permite atingir o inimigo a grandes distâncias. Exige as duas mãos.

ESPADA CURTA OU LONGA: estas armas são consideradas arcaicas em Tamu-ra, cujas técnicas metalúrgicas



produzem obras-primas como a katana, wakizashi, chuan e jian. Ainda assim, podem ser encontradas em versões de belo acabamento, ou nas mãos de bakemono e outros povos selvagens.

ESCUDO LEVE OU PESADO: se você tem o talento Usar Escudos, pode usar um escudo como uma arma marcial, mas perde seu bônus na CA até o próximo turno.

FLECHAS: hastes de madeira com ponta metálica e penas para estabilizar o voo, flechas são vendidas em aljavas com 20 unidades. Recarregar um arco com uma flecha é uma ação livre.

FUKIYA: uma zarabatana, em geral bem trabalhada ou oculta em outro item. Seus dardos são excelentes para inocular veneno; o alvo sofre um redutor de -2 em seu teste de Fortitude contra o veneno.

GRANADA: importada do Reinado e empregada por ninjas e outros desonrados, esta bomba rudimentar tem um pavio que precisa ser aceso antes do uso (uma ação de movimento). Faça um ataque à distância. Qualquer criatura a até 3m do alvo sofre 4d6 pontos de dano de corte, perfuração ou esmagamento (o que for melhor) ou metade desse dano, com um teste bem-sucedido de Reflexos (CD igual ao resultado da jogada de ataque).

Um personagem com a habilidade de classe truques ninjas pode gastar 1 PM como uma ação padrão para deixar a granada nos pés de um oponente adjacente, causando o dano e se deslocando até o limite do seu deslocamento em qualquer direção, com uma cambalhota.

HANKYU: bastante comum, este arco curto é muito usado por povos selvagens ou caçadores — o tamanho pequeno é apropriado para manuseio em florestas e outros ambientes fechados. Também é um grande amigo dos ninjas em suas emboscadas, principalmente quando suas flechas estão envenenadas e a vítima está cercada de armadilhas! Exige as duas mãos.

JIAN: espada curta muito bela, leve e flexível, preferida por artistas marciais. Você recebe +4 em jogadas de ataque para manobras de combate.

JITTE: ou *jutte*, é semelhante à sai; um bastão curto de metal com uma pequena haste, próprio para aparar espadas. Concede +4 em para desarmar ou separar. Em Tamu-ra, é também um símbolo para o cargo de magistrado; exceto para estes oficiais do Império, usar o jitte é uma violação de honra severa.

KAKKO'DAI: irônico que os pequenos e ágeis nezumi tenham criado uma arma tão imensa e desajeitada. Esta





massiva arma de haste é feita com ossos, chifres, garras e pinças de animais e monstros diversos — especialmente aberrações da Tormenta. Funciona como um grande machado, golpeando em arcos amplos. A arma é tão desequilibrada que usá-la impõe -1 na classe de armadura. Usar a kakko'dai é uma violação de honra moderada.

KAMA: originalmente um implemento agrícola, esta pequena foice pode ser encontrada até nas mãos dos mais humildes fazendeiros.

KATANA: a espada tradicional do samurai tem lâmina levemente curva e apenas um gume. É muito grande para ser empunhada com uma só mão sem treinamento especial; por isso, é uma arma exótica. Pode ser usada como uma arma marcial de duas mãos. O talento Acuidade com Arma se aplica à katana. Cada katana é uma obra de arte única, com belos entalhes no cabo, guarda e lâmina. Existe apenas em versão obra-prima (seu custo já inclui esta qualidade), oferecendo +1 nas jogadas de ataque.

KRA'TANN: esta clava espinhosa pode ter aspectos variados, mas é sempre feita com o crânio de algum bakemono, oni ou kaijin. Como várias outras armas nezumi, tem mais intenção de aterrorizar que ser efetiva em combate, oferecendo +2 em testes de Intimidação. Usar a kra'tann é uma violação de honra moderada.

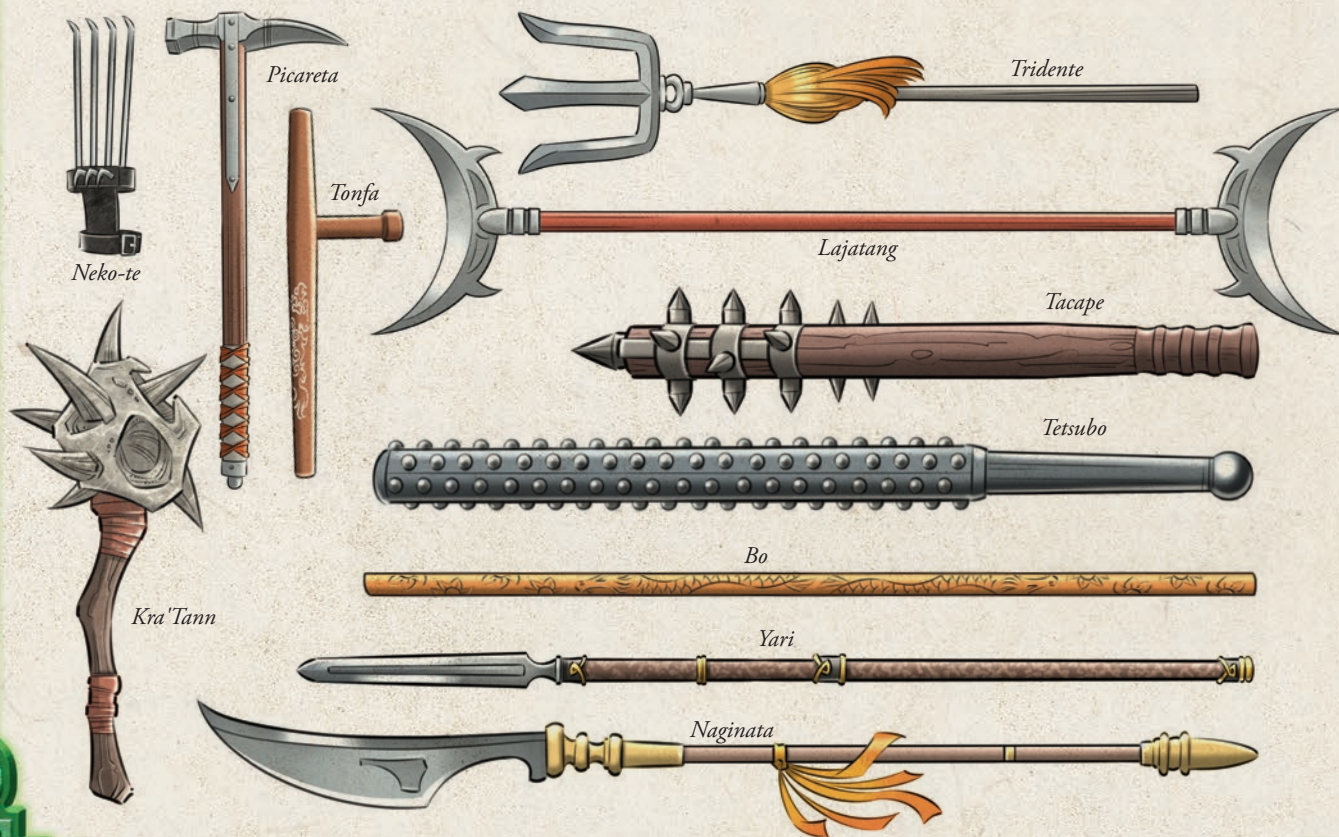
KUNAI: uma adaga afiada, útil para apunhalar ou arremessar. Você recebe +4 em testes de Ladinagem para escondê-la.

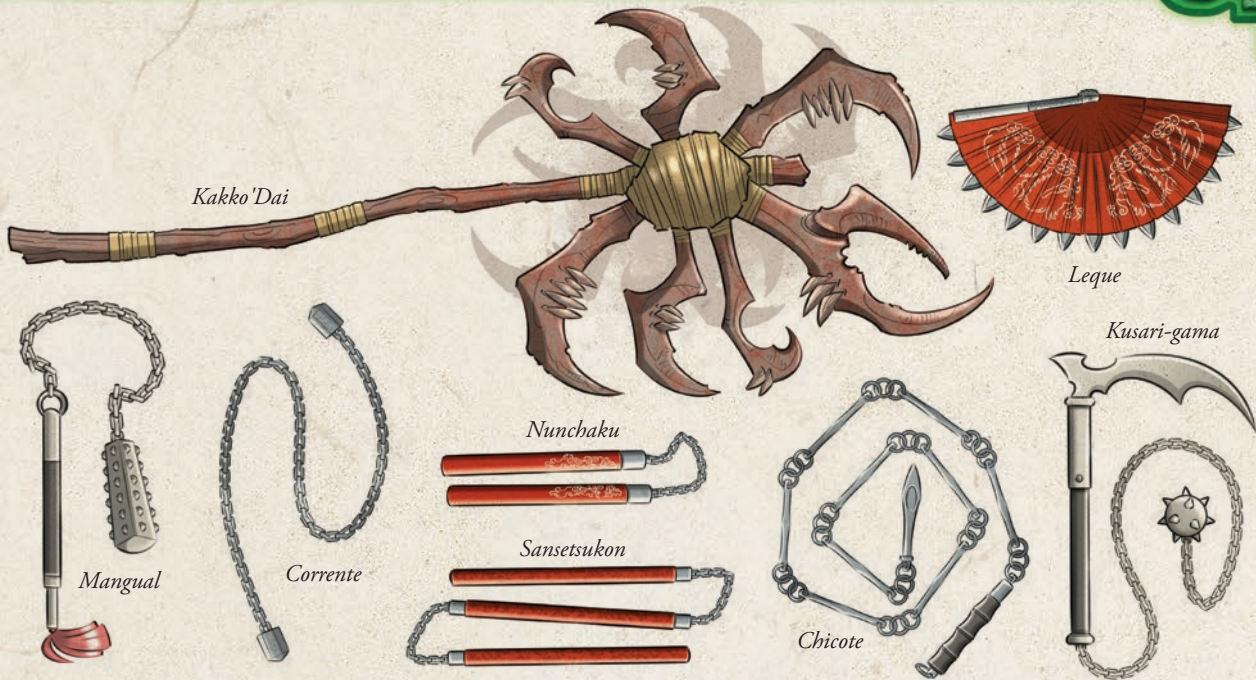
KUSARI-GAMA: uma pequena foice (dano 1d4, crítico 19, corte) ligada a uma corrente com um peso de metal (dano 1d6, crítico x2, esmagamento) na outra extremidade. É uma arma dupla com alcance de 3m. Oferece +4 em manobras de derrubar ou desarmar. O talento Acuidade com Arma se aplica à kusari-gama.

LAJATANG: arma dupla que consiste em um cajado com uma lâmina em cada ponta, em forma de luas crescentes.

LEQUE: o *gunsen* ou *tessen* é um leque reforçado para uso como arma. Existe em três versões: normal (de madeira), cortante (com lâminas na borda) e perfurante (com espinhos na borda). Todos podem ser fechados/abertos como uma ação livre e transformados em um pequeno bastão (1d4 esmagamento). Se você abrir o leque e, na mesma rodada, usá-lo para atacar, o oponente fica desprevenido contra esse ataque (mas este truque só funciona uma vez por combate). Por ser pequeno e discreto, fornece +4 em testes de Ladinagem para escondê-lo.

MAÇA: um bastão metálico com um peso cheio de protuberâncias na extremidade. A versão tamuraniana desta arma é mais alongada, com fileiras de rebites ou cravos.





MACHADINHA: ferramenta útil para cortar madeira, e também inimigos. Uma machadinha pode ser arremessada.

MACHADO DE BATALHA: diferente de uma machadinha, este não é um instrumento para corte de árvores, mas sim uma arma capaz de causar ferimentos terríveis. Pouco usado em Tamu-ra, exceto pelos nezumi.

MANGUAL: artistas marciais utilizam numerosas variações desta arma, composta por uma haste metálica presa a uma corrente com um peso metálico na outra extremidade. O mangual pode se enroscar na arma do adversário; você recebe +4 em jogadas de ataque para desarmar.

NAGINATA: arma de haste feita com um cabo de madeira e uma grande lâmina curva na ponta. Às vezes tem uma guarda após a lâmina e/ou um pequeno contrapeso na outra extremidade. É utilizada por soldados, monges e samurais, sendo uma arma tradicional de mulheres nobres.

NEKO-TE: tipo de luva com garras metálicas na palma e dorso — seu nome significa “mão de gato”. Oferece +2 em testes de Atletismo para escalar.

NINJA-TO: espada curta própria para ser carregada às costas. Mede entre 50 e 60cm. Por mais 5 ¥o inclui um compartimento secreto na bainha, que oferece +4 em testes de Ladinagem para esconder itens.

Um personagem com a habilidade truques ninjas pode gastar uma ação padrão e 1, 3 ou 6 PM para assoprar pimenta de dentro da bainha em um oponente adjacente. A vítima deve fazer um teste de Reflexos, com CD de acordo com os PM gastos (1 PM = CD 15; 3 PM = CD 18; 6 PM = CD 22). Se falhar, fica cega por 1d6 rodadas.

NODACHI: versão muito maior da katana, às vezes excedendo a altura de uma pessoa. Existe apenas em versão obra-prima.

NUNCHAKU: dois bastões curtos de madeira ligados por uma corrente ou tira de couro, o nunchaku era usado por camponeses para separar o joio do trigo, sendo mais tarde adotado como arma.

PICARETA: outra ferramenta convertida em arma, é extremamente perigosa quando consegue um golpe certo.

REDE: faça um ataque de toque à distância; se acertar, a vítima fica enredada. Se você é bem-sucedido em um teste oposto de Força, a vítima só pode se mover até o alcance da corda (12m). A vítima pode se soltar com uma ação padrão e um teste de Acrobacia (CD 20). A rede tem 5 pontos de vida e, se rasgar, qualquer criatura enredada se solta automaticamente. A rede só pode ser usada contra criaturas até uma categoria de tamanho maiores que você.

SAI: parecida com um grande garfo de metal, a adaga sai é própria para prender as armas do oponente. Oferece +4 em manobras de desarmar.

SANSETSUKON: ou *sanjiegun*, é uma versão maior e mais complexa do nunchaku, com três bastões maiores (60cm) ligados por correntes. Pode ser usado como arma dupla com as duas mãos, ou como uma arma de uma mão com alcance de 3m.

SHURIKEN: pequenos projéteis metálicos em forma de estrelas ou dardos. Você pode gastar 1 PM para arremessar uma shuriken adicional num ataque. Um personagem com a habilidade truques ninjas não precisa pagar esse custo.



ARMAS DE MONGES E NINJAS

ARMAS DE MONGE. As seguintes armas podem ser usadas em conjunto com a rajada de golpes do monge: ataque desarmado, bo, jitte, lajatang, leque, naginata, nunchaku, sansetsukon, sai, shuriken, tonfa, yari.

ARMAS NINJAS. Aprender a usar qualquer das seguintes armas é uma violação de honra severa: fukiya, granada, neko-te, ninja-to, shuriken.

TACAPE: versão mais perigosa da clava, maior e/ou com pregos. Bastante utilizada por ogros e outros bakemono brutais.

TANTO: grande adaga com apenas um gume, finalmente trabalhada, lembrando uma pequena katana. Você recebe +2 em testes de Ladinagem para escondê-la. Existe apenas em versão obra-prima (seu custo já inclui esta qualidade), oferecendo +1 nas jogadas de ataque.

TETSUBO: também conhecido como *kanabo*, é uma versão mais sofisticada do tacape. Mede entre 1,5 e 2m. Costuma ser de madeira reforçada com anéis metálicos, rebites e/ou cravos. Alguns samurais a utilizam, mas tem maior preferência entre os bushi e os demônios oni.

TONFA: bastão de madeira com uma guarda lateral, que serve para segurar e executar manobras variadas, incluindo bloquear ataques. Você recebe CA+1 ao usar o talento Bloqueio Ambidestro ou Especialização em Combate (não cumulativos).

TRIDENTE: uma lança com três pontas preferida por alguns artistas marciais, própria para prender as pernas do oponente. Oferece +4 em jogadas de ataque para derrubar.

VIROTES: pequenas setas de madeira que servem como munição para bestas.

WAKIZASHI: versão mais curta da katana. Juntas, katana e wakizashi formam o *daisho*, símbolo da nobreza imperial. Alguns samurais e shugenja carregam a wakizashi como peça simbólica, enquanto outros a usam como arma secundária. Existe apenas em versão obra-prima.

YARI: ou “lança”, é qualquer arma feita com uma haste de madeira e uma ponta afiada. Por sua facilidade de fabricação, é muito comum entre os nezumi, bakemono e outras raças selvagens. Uma yari pode ser arremessada. Causa dano dobrado em uma investida montada.

ZANBATOU: a origem desta espada imensa é controversa. Alguns dizem ter sido inventada para derrubar samurais a cavalo (*com seu cavalo*), enquanto outras afirmam ser uma arma bakemono ou oni. De fato, poucas pessoas conseguem usar a zanbatou, que atinge quase duas vezes a altura de um homem — além do talento Usar Arma Exótica, exige Força 19 para ser empunhada.



ARMADURAS & ESCUDOS

Armaduras são classificadas em três grupos, de acordo com a sua facilidade de uso, peso, proteção e mobilidade.

ARMADURAS LEVES. Normalmente feitas de tecido ou couro, oferecem pouca proteção, mas muita liberdade de movimentos. Vestir ou remover uma armadura leve demora uma ação completa. Todos os personagens — exceto monges, ninjas, shugenja e wu-jen — ganham o talento Usar Armaduras Leves.

ARMADURAS MÉDIAS. Em geral são feitas de peças independentes de metal ou materiais igualmente resistentes. Usar uma armadura média reduz seu deslocamento em 3m. Vestir ou remover uma armadura média demora um minuto. Bushi, kensei, onimusha e samurais ganham o talento Usar Armaduras Médias.

ARMADURAS PESADAS. São as mais fortes, quase totalmente feitas de placas de metal ou outros materiais rígidos. Oferecem proteção pesada, mas restringem severamente os movimentos. Usar uma armadura pesada reduz seu deslocamento em 3m. Vestir ou remover uma armadura pesada demora cinco minutos. Apenas bushi e samurais ganham o talento Usar Armaduras Pesadas.

Mesmo que uma classe não ganhe talentos próprios para usar certa armadura, qualquer personagem pode escolher os talentos Usar Armadura, como talentos normais.

Um personagem vestindo uma armadura ou escudo que não saiba usar aplica a penalidade da armadura (veja adiante) em jogadas de ataque e testes de perícias baseadas em Força e Destreza. Também deve fazer testes de Identificar Magia com a mesma penalidade para executar jutsus.

ESCUDOS. Exceto para os nezumi e alguns bakemono, o uso de escudos não é algo comum em Tamu-ra. Existem escudos leves e pesados. Um personagem com o talento Usar Escudos sabe usar ambos. Colocar ou tirar um escudo de qualquer tipo exige uma ação de movimento.

QUALIDADES DAS ARMADURAS

PREÇO. Este é o preço por armaduras completas — “partes” de armaduras não costumam ser vendidas separadamente e não oferecem proteção quando usadas de forma avulsa.

BÔNUS NA CA. Cada armadura fornece um bônus à classe de armadura do usuário. Quanto mais pesada, maior o bônus. Bônus de escudos acumulam-se com a armadura e com o bônus por nível.

Exceto pela char-aina e pela carapaça kappa (veja adiante), não se pode vestir uma armadura sobre outra. Pode-se usar armadura e escudo ao mesmo tempo, mas não dois escudos.

BÔNUS MÁXIMO DE DESTREZA. O peso de algumas armaduras pode impedir que personagens ágeis consigam tirar proveito máximo de sua Destreza. Usando a armadura indicada, mesmo que o usuário tenha um modificador de Destreza maior, este é o máximo que ele poderá aplicar em sua classe de armadura.

Assim, um samurai com Destreza 18 (+4) com uma yoroi (bônus máximo de Destreza +1) irá receber um bônus de apenas +1 na CA, em vez de +4. Já um samurai com Des 12 (+1) não sofre qualquer modificação.

PENALIDADE DE ARMADURA. Por seu peso e rigidez, a maioria das armaduras dificulta o uso de perícias que demandam agilidade. Aplique a penalidade de armadura em testes de Acrobacia, Furtividade e Ladinagem. Penalidades de armaduras e escudos se acumulam.

PESO. O peso de uma armadura pode afetar a capacidade de carga do personagem, ou como ele é afetado por alguns jutsus.

DESCRIÇÃO DAS ARMADURAS

ARMADURA ASHIGARU: armadura padrão para soldados e guardas do Império, também preferida pelos bushi por sua leveza e custo reduzido. É composta por uma placa peitoral e várias tiras metálicas justapostas, além de um elmo cônico que lembra um chapéu de palha.

ARMADURA DE COURO: o peitoral desta armadura é feito de couro curtido em óleo fervente, para ficar rígido, enquanto as demais partes são feitas de couro flexível. Embora utilizem couro em cintas e outros acessórios, muitos tamuranianos acham repulsivo vestir a pele de um animal morto: usar qualquer armadura de couro é uma violação de honra leve.



ARMADURA DE OSSOS: famosos (infames) por seu artesanato com ossos, os nezumi estendem sua arte à fabricação destas armaduras sinistras. Usar uma armadura de ossos é uma violação de honra moderada.

CARAPAÇA KAPPA: sempre buscando proteger a retaguarda, os nezumi extraem a rígida concha dorsal destes bakemono-tartaruga para uso próprio. Ao usar esta carapaça você não pode ser flanqueado. Além disso, se jogando no chão e ficando caído, um usuário Pequeno ou Médio recebe cobertura (CA+4). Pode ser usada sozinha ou sobreposta a uma armadura leve ou média, acumulando todos os bônus e penalidades, e considerando o pior bônus máximo de Destreza. Usar uma carapaça kappa é uma violação de honra moderada.

CHAR-AINA: ou “quatro-espelhos”, é formada por quatro grandes placas metálicas unidas por cintas, fechadas junto ao torso como uma caixa. É facilmente adaptável a qualquer formato. Pode ser usada sozinha ou sobreposta a uma armadura leve ou média, acumulando todos os bônus e redutores. Também pode ser usada por um kajin, ignorando sua inabilidade racial para usar itens.

ESCUDO LEVE: este escudo de madeira ou bambu é amarrado no antebraço, deixando a mão livre. O usuário pode carregar um objeto na mão do escudo, mas não manusear uma arma.

ESCUDO PESADO: este grande escudo de aço é preso ao antebraço e também deve ser empunhado com firmeza, impedindo o usuário de usar aquela mão.

HARAMAKI: tipo de armadura yoroi parcial, mais leve, preferida por aqueles que buscam mais liberdade de movimentos. Quase sempre usada sem elmo, por quem deseja ser reconhecido por seus adversários.

LAMELAR: ou armadura laminada, formada por centenas de pequenas placas metálicas sobrepostas como escamas.

O-YOROI: versão aprimorada da yoroi, com fino acabamento — feita sob medida para seu usuário, é um magnífico trabalho de arte.

SUCHIIRU: esta armadura é feita com o raro e duríssimo bambu suchiiru, encontrado em florestas dos youkai. Tem o aspecto geral de uma yoroi, mas mais leve e igualmente resistente. Oferece RD 1 ao usuário.

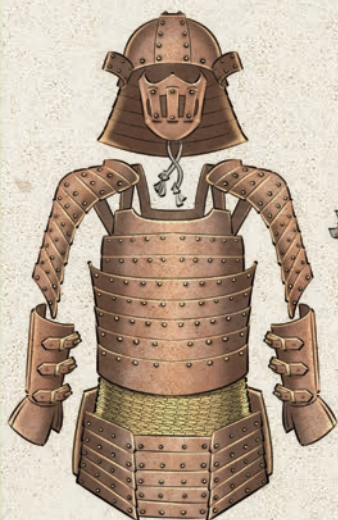
YOROI: cota de talas composta por um grande número de placas metálicas laqueadas e coloridas, unidas com tiras de couro ou tecido. O elmo muitas vezes inclui uma máscara demoníaca removível. É a armadura padrão do samurai.



Escudo leve



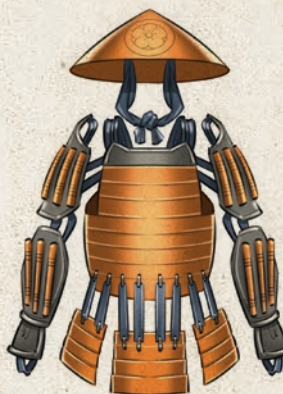
Escudo pesado



Armadura de couro



Armadura de ossos



Armadura ashigaru



Haramaki



ARMADURAS & ESCUDOS	PREÇO	BÔNUS NA CA	BÔNUS MÁXIMO DE DESTREZA	PENALIDADE DE ARMADURA	PESO
<i>Armaduras Leves</i>					
Armadura de couro	10 ¥o	+2	+6	0	7kg
Armadura de ossos	20 ¥o	+3	+4	-2	10kg
Armadura ashigaru	25 ¥o	+3	+5	-1	10kg
<i>Armaduras Médias</i>					
Char-aina	75 ¥o	+2	—	-2	5kg
Haramaki	100 ¥o	+4	+4	-3	15kg
Lamelar	250 ¥o	+5	+3	-4	15kg
Suchiiru	1.500 ¥o	+6	+4	-2	10kg
<i>Armaduras Pesadas</i>					
Carapaça kappa	30 ¥o	especial	+1	-8	20kg
Yoroi	500 ¥o	+6	+2	-3	20kg
O-Yoroi	1.000 ¥o	+7	+2	-4	20kg
<i>Escudos</i>					
Escudo leve	5 ¥o	+1	—	-1	3kg
Escudo pesado	15 ¥o	+2	—	-2	7kg

Char-aina



Carapaça kappa



Lamelar



Suchiiru



Yoroi



O-Yoroi

ITENS & SERVIÇOS

Além de armas e armaduras, outros itens são úteis para aqueles dispostos a proteger o Império. Infelizmente, nesta Tamu-ra em reconstrução, muitos desses itens são difíceis de encontrar no comércio.

EQUIPAMENTO GERAL

ALGEMAS: este par de algemas é capaz de aprisionar uma criatura Média. Uma criatura presa pode escapar com um teste de Acrobacia (CD 30) ou Força (CD 26).

ALGIBEIRA: bolsa presa ao cinto. Útil para guardar itens pequenos, especialmente moedas.

BÁLSAMO RESTAURADOR: frasco de cerâmica com uma pasta verde e fedorenta, feita de ervas medicinais. Esfregar essa pasta em um ferimento é uma ação completa e cura 2d4 pontos de vida.

BOMBA DE FUMAÇA: um frasco de vidro que se quebra quando arremessado contra uma superfície rígida, liberando uma grande quantidade de fumaça escura. Para arremessar a bomba no chão até 4,5m, faça um ataque à distância contra CA 5. Se acertar, causa o efeito do jutsu *bomba de fumaça* (sem aprimoramentos). Usar este invento ninja é uma violação de honra severa.

CORDA: este é o preço para 15 metros de corda de cânhamo, o mesmo tipo usado em navios. Dar um nó firme exige um teste de Destreza (CD 10). Dar um nó especial (capaz de deslizar, soltar-se lentamente ou se desfazer com um tranco) exige um teste de Destreza (CD 12). Arrebenatar a corda exige um teste de Força (CD 23).

CORDA DE SEDA: similar à corda de cânhamo, mas muito mais leve e resistente. Arrebenatar uma corda de seda exige um teste de Força (CD 25), e ela oferece +2 em testes de Destreza para dar nós.

ESPELHO: este espelho de metal polido serve para observar cantos, fazer sinais de luz, colocar disfarces...

FUROSHIKI: peça quadrada de pano (tipicamente algodão ou seda), dobrada de formas específicas para formar uma mochila, bolsa, sacola ou saco. Quando não usado para carga, torna-se um lenço de cabeça ou pescoço. Podem ser rústicos, improvisados com qualquer pedaço de tecido, ou ricamente decorados. Têm uma série de outras utilizações, desde embrulho para presente, até

proteção para os pés — quando não é possível remover os calçados ao entrar em um ambiente limpo. Um furoshiki comporta até 10 kg.

FUTON: tipo de acolchoado flexível para dormir. Pode ser dobrado e guardado durante o dia, para poupar espaço. Viajantes usam uma versão mais fina, facilmente transportável.

INSTRUMENTO MUSICAL: o instrumento mais tradicional de Tamu-ra é o *koto*, espécie de harpa de madeira com 13 cordas. Outros exemplos são o tambor *taiko*, o banjo *shamisen*, o alaúde *biwa*, a flauta *shakuhachi*, e o *horagai* — tipo de trombeta feita com uma grande concha.

KIT DE ARTESÃO: existe um kit para cada tipo de Ofício. Por exemplo, martelo, pregos e serrote para Ofício (carpintaria), ou lente de aumento e balança para Ofício (joalheria). Um personagem sem as ferramentas necessárias para seu Ofício sofre penalidade de -5 nos testes.

KIT DE AVENTUREIRO: se não quiser comprar itens individualmente, você pode adquirir um kit de aventureiro contendo o básico necessário para caçar monstros e explorar masmorras: uma mochila, um futon, uma corda de seda, uma pederneira, quatro tochas, uma tokkuri, ração de viagem para uma semana e um booken-fuku.

KIT DE DISFARCES: estojo contendo cosméticos, tinta para cabelo e alguns apêndices físicos simples (como narizes falsos). Um personagem sem este kit sofre penalidade de -5 em testes de Enganação para fazer um disfarce.

KIT DE LADRÃO: usado para abrir portas e desarmar armadilhas, este kit é composto de gazuas, arames e outras pequenas ferramentas guardadas em um estojo de couro. Um personagem sem este kit sofre penalidade de -5 em testes de Ladinagem para abrir fechaduras e sabotar.

KIT DE MEDICAMENTOS: pequena caixa de madeira com ervas, unguentos, bandagens e outros materiais úteis. Um personagem sem este kit sofre penalidade de -5 em testes de Cura.

LANTERNA: as belas lanternas tamuranianas têm estruturas de madeira com laterais de papel e uma alça, contendo a chama em seu interior. Quase sempre trazem ideogramas ou gravuras. A luz da lanterna atinge 9m. Uma carga de combustível (tipicamente gordura animal) dura 6 horas e custa 1 ¥p.



MOCHILA: a típica mochila tamuraniana é feita com uma grande cesta de palha ou bambu, com tiras para os ombros, levada às costas. Uma mochila comporta até 25 kg. Veja também *furoshiki*.

PAPEL: diferente dos pergaminhos de pele de animal usados no Reinado, tamuranianos são famosos por seu excelente papel feito de arroz — que utilizam não apenas para escrita, mas em numerosas formas de artesanato, e até mesmo como portas e paredes internas.

PÉ DE CABRA: barra de ferro para forçar portas e baús fechados. Abrir uma porta ou baú usando um pé de cabra oferece +4 no teste de Força. Um pé de cabra também pode ser usado em combate como uma clava.

PEDERNEIRA: uma pedra de faísca e uma placa rugosa de metal, para acender fogo. Produz faíscas quando a pedra bate no metal. Acender uma fogueira, vela, tocha ou lanterna com uma pederneira é uma ação de rodada completa.

PEDRA DE TINTA: pequeno bloco de tinta preta solidificada para escrita, solúvel em água no momento do uso. Normalmente é feita com tinta de lula.

PINCEL: em vez de penas, tamuranianos escrevem com pincéis, próprios para sua caligrafia.

RAÇÃO DE VIAGEM: feita de alimentos conservados, como carne defumada, frutas secas e *onigiri* (bolinhos de arroz), esta ração é própria para longas viagens, e uma porção alimenta uma pessoa por um dia. Dura até uma semana se mantida seca; caso fique molhada, se estraga em 24 horas.

TOCHA: um bastão de madeira com algum combustível na ponta (geralmente trapos embebidos em parafina). Depois de acesa, queima por uma hora, iluminando até 6m. Usada como arma corpo-a-corpo, uma tocha causa 1d4 pontos de dano de esmagamento + 1 por fogo. Uma tocha é uma arma simples.

TOKKURI: garrafa de madeira ou cerâmica para transportar bebida (geralmente água, chá ou saquê). Traz um estreitamento no corpo, onde se amarra uma corda ou lenço para facilitar o transporte. Existem em vários tamanhos, mas a garrafa mais comum comporta 1 litro.

VARA DE MADEIRA: uma haste de madeira com 3m de comprimento, geralmente usada para atingir pontos distantes. Pode ter muitas utilidades — mas é frágil demais para servir como arma.

VELA: usadas como fonte de iluminação por cidadãos mais humildes, velas são feitas de gordura animal e incluem um candelabro simples feito de cerâmica. A luz de uma vela atinge 3m e ela dura 1 hora.

PEÇAS OBRA-PRIMAS

Personagens com o talento Criar Obra-Prima podem construir itens de qualidade superior. No entanto, o custo para adquirir estas peças também é mais elevado.

ARMAS: uma arma obra-prima é forjada apenas com as melhores ligas e temperada diversas vezes, para adquirir o equilíbrio perfeito. Graças a isso, fornece um bônus de +1 nas jogadas de ataque. Uma arma obra-prima custa 300 ¥o mais que sua versão normal (por exemplo, um tetsubo obra-prima custa 320 ¥o). Várias armas de Tamu-ra, como as espadas katana e wakizashi, existem apenas em versões obra-prima.

ARMADURAS E ESCUDOS: são feitos sob medida, com os melhores materiais. Sua penalidade de armadura diminui em 1 (por exemplo, uma haramaki obra-prima tem penalidade de armadura -2, em vez de -3). Assim como uma arma, uma armadura ou escudo obra-prima custa 300 ¥o mais que sua versão normal.

KITS DE FERRAMENTAS: estes kits de artesão, disfarces, ladrão ou medicamentos incluem instrumentos perfeitos, oferecendo mais precisão em trabalhos delicados. Oferecem +2 em testes da perícia apropriada e custam 50 ¥o mais que a versão normal.

OUTROS ITENS: o povo de Tamu-ra aplica sua arte e dedicação a cada objeto, por mais simples que pareça. Assim, é possível encontrar qualquer item ou vestimenta (exceto shimin-fuku) em versões obra-prima — mais belas, leves ou feitas de materiais mais preciosos. Elas custam 50 ¥o mais que a versão normal. A critério do mestre, esses itens *podem* oferecer um bônus de +2 em um teste de perícia ou habilidade em uma situação relevante (por exemplo, uma dai'zenshi-fuku obra-prima poderia oferecer +2 em testes de Diplomacia).

Na primeira vez que um personagem produz um item obra-prima, arcando com seu custo total, recebe 1 ponto de Honra, mesmo que não fique com o item.



VESTIMENTAS

BOOKEN-FUKU: traje de explorador, adequado para quem nunca sabe o que esperar. Inclui uma camisa larga, um quimono ou casaco *happi* de algodão fechado com uma faixa amarrada à cintura, calças ou saia na altura do joelho, sandálias de palha ou madeira, e um grande chapéu de palha. São as roupas preferidas por aventureiros, oferecendo variantes para todas as classes.

Dai'zenshi-fuku: indumentária da nobreza, inclui um quimono de seda elaborado, com mangas muito longas, uma larga faixa *obi* para a cintura, e um tipo de colete ou jaqueta sem mangas que enfatiza os ombros, trazendo símbolos de família. Nem sempre inclui joias.

QUIMONO: o traje mais tradicional de Tamu-ra é, essencialmente, um casaco ou roupão amarrado à cintura com uma faixa *obi* — mas existe em inúmeras variantes. Alguns são modestos e práticos, usados por servos, monges e artistas marciais, enquanto outros podem ser ricamente decorados. Em geral são considerados trajes formais, reservados para ocasiões especiais como festivais e cerimônias, mas cidadãos bem-sucedidos os utilizam na vida diária. Inclui sandálias de madeira ou palha.

SHIMIN-FUKU: roupas típicas de aldeão, incluem uma camisa larga e calças soltas, na altura do joelho, para homens; ou um quimono simples para mulheres. Também inclui sandálias e chapéu de palha.

SHINOBI SHOZOKU: traje preto exclusivo dos ninjas, só pode ser adquirido por personagens desta classe (sem custo). Inclui um capuz que deixa apenas os olhos expostos. É mais apertado nos antebraços e pernas para melhor furtividade. Também inclui as peculiares botas *jika-tabi*, com uma divisão para os dedos. Oferece +2 em Furtividade, Intimidação e em testes de Diplomacia com ninjas do mesmo clã. Usar este traje é uma violação de honra severa.

DISPONIBILIDADE

Para representar a escassez de bens nesta Tamu-ra ainda em reconstrução, o mestre pode usar esta regra opcional.

Sempre que um jogador quiser comprar um item, deve rolar 1d6. Num resultado de 1 a 5, aumenta o preço do item em 10% x o número rolado (de 10% a 50% de aumento). Num resultado de 6, o item simplesmente não está disponível.

A capital Shinkyo não é afetada por esta regra.

ALIMENTAÇÃO & HOSPEDAGEM

Tamu-ra tem hospedarias chamadas *ryokan* e tavernas chamadas *izakaya*, onde aventureiros descansam ou fazem preparativos para suas próximas missões. Ryokan são pensões onde se pode alugar quartos para dormir, fazer refeições e, às vezes, repousar em banheiras de água quente. Izakaya são bares, com refeições, bebidas e às vezes espetáculos, além de bons lugares para conseguir informações que ajudem em aventuras. Também existem as casas de chá, ou *chaya*, consideradas ambientes mais calmos e refinados.

ESTADIA: este é o preço por noite para um quarto individual. Tamuranianos não usam camas: seus quartos são forrados com um revestimento de madeira ou palha de arroz chamado tatame, onde dorme-se sobre o colchão *futon*. Como travesseiro, usam um pequeno saco de sementes. O quarto também inclui um armário ou baú para guardar pertences. Existem quartos mais luxuosos ou modestos, por preços maiores ou menores.

REFEIÇÃO: a refeição tamuraniana mais típica é uma tigela de *gohan* (arroz) e uma porção de carne (frango, porco ou frutos do mar). Outros pratos populares são o *ramen*, macarrão com caldo de carne ou peixe, e o *karee-raisu*, arroz com molho condimentado de *karee* (curry). Uma refeição é acompanhada por um copo de bebida.

BEBIDA: na fria Tamu-ra, as bebidas mais comuns são o *bancha* (chá verde) e saquê (vinho de arroz), ambos servidos quentes.

ANIMAIS

BARIKI: cavalo mecânico fabricado com as mesmas técnicas usadas na construção dos mashin. Muito cobiçado entre aventureiros por não precisar de descanso, bem como sua imunidade a doenças e efeitos da corrupção aberrante. São descritos no **CAPÍTULO 7: BESTIÁRIO**.

CÃO DE GUARDA: normalmente da raça *akita*, este cachorro grande e leal pode ser usado como companheiro de batalha, ou como montaria para uma criatura Pequena.

CÃO-LEÃO: ao longo da história de Tamu-ra, estas poderosas bestas foram amplamente usadas para montaria, carga e guerra. Lembram uma exótica mistura de mastim, leão e dragão — mas, ao contrário do que sua aparência leva a crer, podem ser inteligentes e dóceis. São descritos no **CAPÍTULO 7: BESTIÁRIO**.



ITENS & SERVIÇOS

ITEM	PREÇO	PESO
------	-------	------

Equipamento Geral

Algemas	15 ¥o	1 kg
Algibeira	1 ¥o	250 g
Bálsamo restaurador	25 ¥o	0,5 kg
Bomba de fumaça	20 ¥o	0,5 kg
Corda (15m)	1 ¥o	5 kg
Corda de seda (15m)	10 ¥o	2,5kg
Espelho	10 ¥o	250 g
Furoshiki	1 ¥p	250 g
Futon	1 ¥p	2,5 kg
Instrumento musical	50 ¥o	1,5 kg
Kit de artesão	30 ¥o	4 kg
Kit de aventureiro	19 ¥o	15,5 kg
Kit de disfarces	50 ¥o	4 kg
Kit de ladrão	30 ¥o	0,5 kg
Kit de medicamentos	50 ¥o	0,5 kg
Lanterna	7 ¥o	1 kg
Mochila	2 ¥o	1 kg
Papel (folha)	1 ¥p	—
Pé de cabra	2 ¥o	2,5 kg
Pederneira	1 ¥o	—
Pedra de tinta	8 ¥o	—
Pincel	2 ¥p	—
Ração de viagem (por dia)	5 ¥p	0,5 kg
Tocha	1 ¥p	0,5 kg
Tokkuri	1 ¥o	2 kg
Vara de madeira (3m)	2 ¥p	4 kg
Vela	1 ¥	—

Vestimentas

Booken-fuku	1 ¥o	2 kg
Dai'zenshi-fuku	50 ¥o	2 kg
Quimono	10 ¥o	2 kg
Shimin-fuku	1 ¥p	1 kg
Shinobi shozoku	—	1 kg

ITEM	PREÇO	PESO
------	-------	------

Alimentação e hospedagem

Bebida	1 ¥p	0,5 kg
Estadia (por noite)	5 ¥p	—
Refeição	3 ¥p	1 kg

Animais

Armadura de animal		
criatura Média	x2	x1
criatura Grande	x4	x2
Bariki	1.500 ¥o	—
Cão-leão	1.000 ¥o	—
Cão de guarda	50 ¥o	—
Cavalo	75 ¥o	—
Cavalo de guerra	400 ¥o	—
Kabuto	1.500 ¥o	—
Estábulo (por dia)	5 ¥p	—
Sela	20 ¥o	—

Veículos

Carroça	30 ¥o	—
Jangada	50 ¥o	—
Jitensha	10 ¥o	—
Junco	11.000 ¥o	—
Palanquim	100 ¥o	—
Pipa ninja	10 ¥o	—
Riquixá	15 ¥o	—
Condução		
terrestre	3 ¥ por km	—
marítima	1 ¥p por km	—

Serviços

Mensageiro	2 ¥ por km	—
Jutsu		
básico	50 ¥o	—
mediano	300 ¥o	—
avançado	900 ¥o	—



CARGA

Você pode carregar, sem problemas, peso igual a três vezes seu valor de Força, em quilos (então, se tiver Força 15, pode carregar até 45kg). Acima disso, você sofre uma penalidade de -2 em testes de Acrobacia, Atletismo, Furtividade e Ladinagem, e seu deslocamento é reduzido em 3m.

O peso máximo que você pode carregar é igual a dez vezes sua Força, em quilos (se tiver Força 18, pode carregar até 180kg). Você ainda sofre penalidade de carga normal. Se tentar carregar peso além do máximo, você não consegue se deslocar e fica exausto.

CAVALO: é a montaria mais comum em Tamu-ra. Cavalos sem treinamento em combate se assustam facilmente, sendo necessário um teste de Cavalgar (CD 20) por rodada para permanecer montado durante uma batalha. Cavalos de guerra dispensam esse teste.

KABUTO: besouro gigante usado como besta de montaria, carga ou guerra. Veja o **CAPÍTULO 7: BESTIÁRIO**.

ESTÁBULO: inclui alimentação, além do estábulo em si.

SELA: uma peça de couro e pelego, posicionada sobre o lombo da montaria para o cavaleiro sentar. Inclui arreios, freios e alforjes (sacos de couro para levar mantimentos de viagem).

ARMADURA DE ANIMAL: qualquer tipo de armadura também existe em versões para animais. Custam o dobro para um animal Médio, e o quádruplo para um animal Grande. Montarias com armadura conseguem carregar seu cavaleiro, mas nenhum peso extra — por isso, samurais normalmente trazem uma segunda montaria, que leva equipamento e mantimentos.

VEÍCULOS

CARROÇA: veículo de quatro rodas, aberto, normalmente usado para transportar cargas. Puxada por dois bois. Inclui os arreios necessários para controlar os animais.

JANGADA: barco típico de pescadores, com uma vela e remos. Tem deslocamento 4,5m.

JITENSHA: originalmente chamado “bicicleta”, este invento goblin nunca teve grande aceitação no Reinado,

mas os artífices de Nitamu-ra ficaram fascinados. Sua técnica de fabricação acabou levada para Tamu-ra, onde estes peculiares veículos de tração humana receberam seu nome atual e são feitos quase totalmente com bambu. Mais práticos, baratos e limpos que cavalos, tornaram-se uma popular opção de transporte. Aumenta o deslocamento de viagem em +3m.

JUNCO: navio rápido e estável, com deslocamento 9m, graças às suas velas divididas horizontalmente por ripas de pau. É a embarcação padrão de Tamu-ra para longas viagens marítimas, incluindo rotas para o Reinado. Exige pelo menos cinco tripulantes e transporta até 30 pessoas.

PALANQUIM: é o equivalente tamuraniano a uma carruagem. Uma cabine fechada, com estofamento confortável e cortinas, montada sobre duas longas hastes horizontais que se estendem à frente e atrás, onde quatro ou mais carregadores transportam a estrutura sobre os ombros. Mesmo no passado, apenas os mais ricos e poderosos usavam este luxuoso meio de transporte; nos dias de hoje, é quase impossível ver um destes. Sabe-se que o próprio Imperador o usa, e em raras ocasiões.

PIPA NINJA: também conhecida como *momonga* (“esquilo voador”), este engenho oferece ao usuário capacidade limitada de voo. Você pode gastar uma ação de movimento para fazer um teste de Acrobacia (CD 20). Em caso de sucesso, pode voar até 9m. Em caso de falha, não se desloca e flutua de volta ao chão. Em caso de falha por 5 ou mais, sofre dano conforme a queda. Manobrar a pipa exige pelo menos uma mão livre. Enquanto usa a pipa ninja você fica com uma mão ocupada. Por ser um invento ninja, usar a pipa é uma violação de honra severa.

RIQUIXÁ: carroça de duas rodas para um ou dois passageiros, puxada por uma pessoa a pé — ou adaptada a uma jitensha. Muito comuns no passado com meio de transporte para a elite, mas raros hoje em dia. Apenas em Shinkyo e outras grandes cidades é possível contratar condutores de riquixá. Tem deslocamento 12m.

SERVIÇOS

MENSAGEIRO: inclui mensagens entregues a pé, por cavaleiros ou navios.

JUTSU: este é o preço para executar um jutsu em uma situação comum. Ou seja, você mesmo vai até o conjurador, e executar o jutsu não oferece nenhum risco para ele. Se você pedir ao conjurador para acompanhá-lo em uma aventura, por exemplo, a resposta padrão é *kekko desu* (“não, obrigado”).



MATERIAIS ESPECIAIS

AÇO-RUBI: este metal tem a aparência de vidro avermelhado, mas é duro como aço verdadeiro. Armas forjadas com ele ignoram redução de dano.

Forjadas pelos anões do Reinado de Arton, armas de aço-rubi são valiosíssimas no combate às aberrações da Ferida Profunda. O Império vem tentando há anos, sem sucesso, negociar sua técnica de fabricação. Enquanto isso, organizações menos escrupulosas — como as famílias yakuza e os clãs ninjas — planejam suas próprias operações para obter o segredo.

Por sua raridade, o aço-rubi não é usado para armaduras.

AKAMONO: qualquer material de origem akumushi — desde suas garras e carapaças, até minérios e partes de estruturas encontradas em áreas de Tormenta — apresenta propriedades parecidas, sendo conhecido como akamono ou “matéria vermelha”.

Uma arma de akamono é hostil ao toque de seres naturais: causa +1d4 pontos de dano contra quaisquer criaturas, exceto kaijin e akumushi. Infelizmente, sempre que o usuário acerta um ataque com a arma, ele próprio recebe 1 ponto de dano (kaijin não sofrem este efeito colateral).

Por sua aparência “borrada”, armaduras de akamono distorcem a percepção do atacante, impondo uma chance de falha para cada golpe: 10% para escudos e armaduras leves, 20% para médias e 30% para pesadas. Kaijin e akumushi ignoram esta chance de erro.

Usar um item de akamono é uma violação de honra moderada.

BAMBU SUCHIIRU: encontrado apenas em florestas habitadas por youkai, este bambu é muito mais resistente e durável que a variedade normal, mas mantendo sua extrema leveza. Armas de madeira e escudos leves podem ser feitos com bambu suchiiru.

Armas de bambu suchiiru causam +1 ponto de dano. Armaduras e escudos suchiiru oferecem RD 1.

JADE: o Império de Jade não tem este nome sem motivo. Outrora, este mineral precioso podia ser encontrado em muitos pontos da ilha. Hoje, quase todo o jade foi contaminado ou destruído pela Tormenta. As poucas jazidas restantes encontram-se em território bakemono; retomá-las está entre as mais importantes missões das equipes sentai imperiais.

No Reinado, o jade é conhecido apenas como uma pedra esverdeada, usada na joalheria e artesanato tamuraniano. Poucos sabem, no entanto, sobre suas propriedades espirituais — que manifestam-se *apenas* em Tamu-ra ou quando portadas por um tamuraniano nativo.

Uma arma de jade recebe +1 nos ataques e danos contra youkai. Além disso, pode atingir seres incorpóreos normalmente, ignorando a chance padrão de 50% de falha.

Vestir uma armadura de jade oferece Constituição +1, +2 ou +3 (para armaduras leves, médias ou pesadas, respectivamente; não cumulativo com outros objetos de jade). Além disso, contra ataques de seres incorpóreos, você usa CA em vez de Reflexos.

Um objeto de jade carregado junto ao corpo (anel, bracelete, medalhão, tiara...) oferece Constituição +1.

MATERIAIS ESPECIAIS

ITEM	AÇO-RUBI	AKAMONO	BAMBU SUCHIIRU	JADE
Arma*	+1.000 ¥o	+1.000 ¥o	+600 ¥o	+1.500 ¥o
Armadura leve	—	+500 ¥o	—	+2.000 ¥o
Armadura média	—	+750 ¥o	—	+5.000 ¥o
Armadura pesada	—	+1.000 ¥o	—	+10.000 ¥o
Escudo leve	—	+500 ¥o	+250 ¥o	—
Escudo pesado	—	+500 ¥o	—	—
Amuleto	—	—	—	+1.000 ¥o

*Este preço também vale para 20 flechas, 10 virotes ou 10 shuriken.



CAPÍTULO QUATRO

JUTSUS

Q samurai capaz de destruir uma muralha com sua katana. O ninja que pode criar cópias de si mesmo. O wu-jen que invoca tempestades de fogo. Com treinamento intenso e força espiritual, o povo de Tamu-ra é capaz de façanhas incríveis.

Forasteiros podem chamá-las de magias ou milagres. Mas, para os tamuranianos são apenas técnicas — ou *jutsus*.

Existem dezenas de jutsus. Dos mais simples, como golpes de espada muito potentes, aos mais complexos, capazes de invocar espíritos do além. Executar um jutsu exige manipular sua própria energia cósmica. Para isso, uma pessoa deve abrir seus *chacras*.

Este capítulo explica todos esses conceitos, além de trazer a lista de jutsus conhecidos no Império de Jade.

REGRAS GERAIS

ENERGIA CÓSMICA & PONTOS DE MAGIA

O universo é permeado por energia cósmica, também chamada de energia vital, cosmo, *chi*, *ki* e outros nomes. Ela existe nos seres vivos, em objetos inanimados e nas próprias planícies, rios e montanhas de Tamu-ra. Em termos de jogo, todos os personagens têm *pontos de magia* (PM). A quantidade de PM depende de sua classe e nível, e eles são usados para ativar habilidades de classe, talentos e jutsus.

Todos os personagens podem usar sua energia vital para se esforçar e ultrapassar seus limites. Isso é representado pelo uso de habilidades de classe e talentos que gastam PM. Entretanto, é possível usar poderes ainda mais impressionantes, chamados jutsus. Para executar um jutsu, o personagem precisa ser capaz de manipular a energia cósmica diretamente, abrindo seus *chacras*.

RECUPERANDO PONTOS DE MAGIA. Você recupera todos os seus pontos de magia após descansar por oito horas — mas apenas uma vez por dia. Uma interrupção ligeira no descanso (acordar para verificar um ruído, responder uma pergunta, comer qualquer coisa, ir ao banheiro...) não é problema. No entanto, uma interrupção mais urgente (qualquer situação de perigo) ou prolongada (mais de meia hora) impede você de recuperar PM.

CHACRAS

Nos seres vivos, a energia cósmica flui através de pontos específicos do corpo, chamados *chacras*. Existem seis chacras: braços, pernas, torso, mente, espírito e emoções. Cada chakra representa uma habilidade básica — Força, Destreza, Constituição, Inteligência, Sabedoria e Carisma, respectivamente.

• **CHACRA DOS BRAÇOS (FORÇA).** Manipula energias que fortalecem os ataques físicos do usuário, ou ferem diretamente seus inimigos. É aquele preferido por combatentes como o samurai, o kensei e o onimusha.

• **CHACRA DAS PERNAS (DESTREZA).** Responsável por técnicas de movimentação, física ou mágica. Também permite criar e controlar ilusões, disfarces e falsidades. É o chacra dos ninjas por excelência, mas alguns yakuza e onimusha também se dedicam a essas técnicas.

• **CHACRA DO TORSO (CONSTITUIÇÃO).** Enfatiza técnicas que aprimoram as próprias capacidades físicas, aumentando resistência e durabilidade, bem como mantendo a saúde. Bushi, monges e onimusha costumam trilhar esse caminho.

• **CHACRA DA MENTE (INTELIGÊNCIA).** Inclui efeitos de manipulação elemental e impressionantes exibições de poder, às vezes explosivas. Todo wu-jen conhece as artes da mente, mas muitos ninjas também buscam o poder deste chacra.

• **CHACRA DO ESPÍRITO (SABEDORIA).** Permite o uso de jutsus que envolvem o mundo espiritual, permitindo invocar os youkai em busca de bênção, informação, proteção e cura. Samurais, shugenja e shinkan seguem essa trilha desde o início de suas carreiras.

• **CHACRA DAS EMOÇÕES (CARISMA).** Capaz de manipular emoções, passando da adoração ao medo como um ator executando uma peça. Muitos yakuza têm predileção por este chacra, que usam para intimidar e obter respeito dos shimin. Shinkan e wu-jen também trabalham estas artes como um caminho secundário.

ABRINDO CHACRAS. Os chacras podem ser abertos com habilidades de classe ou talentos. Por exemplo, a habilidade aprendiz da mente — que o wu-jen recebe no 1º nível — abre o chacra de Inteligência; já o talento Abrir Chacra, que qualquer personagem pode escolher a partir do 3º nível, abre um chacra *qualquer* à sua escolha.

Quando abre um chacra, você:

- Ganha o direito de aprender jutsus básicos daquele chacra.
- Soma o modificador da habilidade respectiva a seus pontos de magia. Por exemplo, se tiver For 15 (+2) e abrir o chacra de Força, recebe 2 PM.
- Soma o modificador da habilidade respectiva ao limite de PM que pode gastar em um único jutsu (veja “Aprimoramentos”, a seguir).

Os benefícios são cumulativos. Quanto mais chacras diferentes abrir, mais PM recebe e maior seu limite será.

JUTSUS

Jutsus são classificados de acordo com seu chacra e grau: básico, mediano, avançado, sublime e lendário. Por exemplo, *corrida ninja* é um jutsu básico de Destreza, enquanto *sétimo sentido* é um jutsu lendário de Sabedoria.

• **GRAU BÁSICO.** Embora obviamente especiais, os efeitos de jutsus básicos passam pouco dos limites normais de uma pessoa.

• **GRAU MEDIANO.** Jutsus deste grau oferecem opções mais poderosas e claramente sobrenaturais.

• **GRAU AVANÇADO.** Os heróis e vilões do IMPÉRIO DE JADE empregam estes jutsus para suas façanhas mais famosas, como invocar batalhões de cópias ou congelar o próprio ar.

• **GRAU SUBLIME.** O poder destes jutsus já vive em histórias. Jutsus sublimes podem matar ou revitalizar, torcendo as leis naturais com a anuência (ou descuido) dos grandes espíritos.

• **GRAU LENDÁRIO.** Apenas os jutsus mais poderosos chegam a esse grau. Eles permitem efeitos majestosos como criar terremotos, mover-se a velocidades impossíveis ou dar a um único bushi poder suficiente para enfrentar um exército inteiro!

APRENDENDO JUTSUS

Com um ou mais chacras abertos, você pode aprender jutsus. Você também aprende jutsus com habilidades de classe ou talentos. Verifique a descrição de cada classe no CAPÍTULO 1 e o talento Conhecimento de Jutsus no CAPÍTULO 2.

Conforme avança de nível, um personagem pode empregar suas habilidades de classe e talentos para abrir mais chacras ou elevar chacras já abertos. Abrindo mais chacras, terá poderes mais variados e mais pontos de magia; concentrando-se em menos chacras, terá acesso a jutsus mais elevados. Ambas as opções são vantajosas — cabe ao jogador escolher qual prefere.

Apenas conjuradores muito poderosos conseguem abrir muitos chacras em graus elevados. Tais personagens são reverenciados como mestres, gurus ou reencarnações de heróis do passado.

CLASSES CONJURADORAS. Embora qualquer personagem possa abrir chacras e aprender jutsus, algumas classes desenvolvem essas capacidades desde o início, com habilidades de classe. Assim, shinkan, shugenja e wu-jen são chamados “conjuradores”.



EXECUTANDO JUTSUS

Executar um jutsu exige gastar uma ação e pontos de magia. Enquanto o tipo de ação varia de jutsu para jutsu, o custo em PM depende de seu grau:

EXECUTANDO JUTSUS		
GRAU	CUSTO	CD PARA RESISTIR
Básico	1 PM	15
Mediano	3 PM	18
Avançado	6 PM	22
Sublime	10 PM	25
Lendário	15 PM	28

TALENTOS DE APRIMORAMENTO. Quando você aplica um talento de aprimoramento a um jutsu, seu custo aumenta, mas seu grau permanece o mesmo. Por exemplo, um wu-jen de 3º nível, pode executar jutsus básicos e medianos de Inteligência. Ele pode lançar uma *explosão de fogo* normal (jutsu mediano de Inteligência) e também uma *explosão de fogo* acelerada (pelo talento Jutsu Acelerado, gastando +3 PM). Embora o custo da *explosão de fogo* aumente para 6 PM, ele continua sendo um jutsu mediano, não um jutsu avançado — ainda dentro das capacidades do wu-jen, portanto.

SELOS E MANTRAS. Jutsus são executados com palavras e gestos específicos, chamados respectivamente de *mantras* e *selos*. Portanto, para executar um jutsu, o personagem precisa ser capaz de falar e ter pelo menos uma mão livre (ou empunhando uma arma, para jutsus que exigem uma jogada de ataque). Executar um jutsu é um ato chamativo, visível e audível para aqueles ao redor.

Um personagem amordaçado, silenciado, com as mãos amarradas ou ocupadas não pode executar jutsus. Alguns talentos, entretanto, permitem ignorar essas restrições.

ARMADURAS. Apesar de exigir movimentos complexos, a arte de executar jutsus considera o próprio treinamento de seus usuários. Assim, você pode executar jutsus vestindo armaduras — desde que saiba usá-las. Para executar jutsus vestindo uma armadura que não sabe usar, veja a perícia Identificar Magia.

CONCENTRAÇÃO. Executar um jutsu exige concentração. Um personagem em situação difícil precisa fazer um teste de Vontade. Se falhar, o jutsu não funciona, mas os PM são gastos mesmo assim. A dificuldade do teste depende da situação específica.

• **SER FERIDO DURANTE A EXECUÇÃO:** CD 20 + custo em PM do jutsu. Para jutsus que exigem uma ação padrão ou menos, o personagem só pode ser ferido durante

a execução quando atacado com uma ação preparada, como uma reação, ou quando sofre algum tipo de dano contínuo (por fogo ou ácido, por exemplo).

• **MOVIMENTO VIGOROSO OU CONDIÇÃO RUIM:** CD 15 + custo em PM do jutsu. Exemplos incluem estar montado a galope, preso em uma armadilha (mas ainda capaz de mover uma mão), ou em meio a uma tempestade.

• **MOVIMENTO VIOLENTO OU CONDIÇÃO TERRÍVEL:** CD 20 + custo em PM do jutsu. Exemplos incluem estar em uma carroça desgovernada, ser agarrado pela perna e sacudido por um oní, ou estar em meio a um terremoto.

Um personagem executando um jutsu com tempo de execução igual ou maior a uma ação completa fica desprevenido enquanto estiver executando o jutsu e até o início de seu próximo turno.

APRIMORAMENTOS

Alguns jutsus permitem gastar mais pontos de magia para aumentar seu efeito. Isso representa a concentração de um kensei para terminar um combate com um único golpe ou um shinkan gastando todas as suas energias para obter informações ocultas no mundo espiritual. Embora poderosos, aprimoramentos podem esgotar seus PM rapidamente.

LIMITE DE PM. O máximo que você pode gastar em cada jutsu é igual ao seu nível de personagem + modificadores de habilidade somados de todos os seus chakras abertos. Por exemplo, um personagem de 6º nível com Int 18 (+4) e Sab 16 (+3) que abriu o chakra de Inteligência pode gastar até 10 PM (6+4) em cada jutsu (de Inteligência ou não). Se subir para 7º nível e abrir o chakra de Sabedoria, seu limite passa a ser 14 PM (7+4+3).

APRIMORAMENTOS CUMULATIVOS. Para aprimoramentos que aumentam um valor (o texto começa com a palavra “aumenta”), você pode gastar aquela quantidade de PM várias vezes para acumular esse aumento. O jutsu mediano *explosão de fogo* causa 6d6 pontos de dano de fogo, e tem um aprimoramento que aumenta esse dano em +1d6 por +2 PM. O mesmo personagem de 6º nível descrito acima pode gastar até 9 PM ao executar esse jutsu, causando 9d6 pontos de dano.

APRIMORAMENTOS QUE MUDAM JUTSUS. Alguns aprimoramentos alteram a descrição do jutsu (o texto começa com a palavra “muda”). Nesse caso, o jutsu continua igual em tudo, exceto a parte mudada pelo aprimoramento. O jutsu mediano *invisibilidade ninja* pode receber um aprimoramento que muda “alvo: você” para “área: emanção com 3m de raio”. Todos os outros efeitos e descrições do jutsu ficam iguais. Mudanças nunca se acumulam.



ACUMULANDO EFEITOS

Jutsus que fornecem bônus não se acumulam. Por exemplo, um personagem sob efeito de *tamanho gigante e físico do dragão* (Força) recebe apenas Força +4, não +6. Da mesma forma, um personagem sob efeito de *casco da tartaruga e mandala-escudo* recebe apenas CA +4 (o maior entre os dois), não +6.

O mesmo vale para penalidades. Uma criatura atingida por *ferir membros* que pise em *estrepes invisíveis* sofre -6m em seu deslocamento, não -12m. E um personagem sob efeito de *maldição das trevas* (debilidade, Força) e *tamanho minúsculo* teria sua Força reduzida para 1 (a pior entre as duas).

APRIMORAMENTOS CONDICIONAIS. Certos aprimoramentos só são ativados em certa condição. Apesar disso, você ainda deve pagar o custo extra quando executa o jutsu; se a condição não for cumprida, o efeito do aprimoramento é perdido.

DESCRITORES

Um descritor é uma palavra-chave que indica um efeito do jutsu, e sua relação com outros efeitos. Por exemplo, resistência a fogo se aplica a jutsus com o descritor fogo; bônus em testes de resistência contra ilusões se aplica a jutsus com o descritor ilusão, e assim por diante. No caso de jutsus com mais de um descritor, se a criatura for imune a pelo menos um dos descritores, é completamente imune ao jutsu.

• **ABJURAÇÃO.** Jutsus de proteção, que anulam outros jutsus ou expulsam criaturas invocadas de volta a seus mundos.

• **ADIVINHAÇÃO.** Jutsus de detecção, ou que vasculham passado ou futuro.

• **ELEMENTAL (ÁCIDO, ELETRICIDADE, FOGO, FRIO, VENTO).** Jutsus que manipulam ou criam uma ou todas essas energias. Ácido, fogo, frio e vento são as energias geradas pelos quatro elementos, respectivamente, terra, fogo, água e ar. Eletricidade é uma manifestação da energia positiva. Jutsus de fogo funcionam sob a água, mas criam vapor quente em vez de chamas abertas. Jutsus com o descritor elemental podem ter manifestações de vários elementos, em vez de apenas um.

• **ENCANTAMENTO.** Jutsus que afetam a mente. Não afetam criaturas com Inteligência 0, como alguns youkai e construtos.

• **ILUSÃO.** Estes jutsus, muito usados por ninjas, fazem outros perceberem algo que não existe ou ignorarem algo real. Assim como encantamentos, ilusões também não afetam criaturas sem mente (com Int 0). Criaturas que observem uma ilusão podem fazer um teste de Intuição para desacreditar; criaturas que interagem com uma ilusão (examinando de perto ou tocando-a; apenas observá-la de longe não é suficiente) normalmente têm direito a um teste de Vontade para perceber que ela não é real. O jutsu continua funcionando mesmo que uma criatura tenha desacreditado ou percebido que não é real; a criatura pode avisar seus companheiros como uma ação livre, permitindo que eles façam testes de Intuição ou Vontade, conforme apropriado.

• **INVOCACÃO.** Jutsus que transportam matéria. Esse transporte é realizado através do Astral, um espaço extradimensional que existe entre todos os mundos; por isso, qualquer efeito que bloqueia viagens astrais também impede invocações. Criaturas invocadas, quando mortas, desaparecem e são devolvidas a seus mundos nativos.

• **NINJA.** Jutsus ensinados como parte da habilidade de classe truques ninjas. Embora obviamente sejam usados por ninjas, também podem ser aprendidos por membros de outras classes.

• **LUZ.** Jutsus que canalizam energia positiva, criando luz e curando criaturas vivas.

• **TRANSMUTAÇÃO.** Jutsus que alteram as propriedades físicas de uma criatura ou objeto.

• **TREVAS.** Jutsus que canalizam energia negativa, manipulando sombras, criando escuridão e drenando a força vital de criaturas vivas.

• **VÁCUO.** Jutsus que canalizam a mais pura energia, formada da mescla entre luz e trevas. Conhecido no resto de Arton como “essência”.

TEMPO DE EXECUÇÃO

Este é o tempo necessário para executar o jutsu.

• **AÇÃO PADRÃO.** Quase todos os jutsus exigem uma ação padrão, mas alguns são mais rápidos ou lentos.

• **AÇÃO LIVRE.** Para jutsus com tempo de execução de uma ação livre, apenas um pode ser executado por rodada. Isso inclui jutsus afetados por habilidades ou talentos como Jutsu Acelerado.

• **AÇÃO COMPLETA.** No caso de jutsus que exigem uma ação completa (ou mais), você fica desprevenido enquanto estiver executando o jutsu e até o início de seu próximo turno (veja “Executando Jutsus”, acima).



ALCANCE

Indica a distância máxima a partir do próprio personagem que o jutsu alcança. Apesar disso, caso alguma parte da área ou efeito do jutsu esteja além do alcance, a área é afetada normalmente.

PESSOAL. O jutsu afeta somente o personagem e/ou objetos que ele esteja empunhando ou carregando. Também pode ser um jutsu de área que se inicia obrigatoriamente a partir do personagem, em geral sem afetá-lo.

CORPO-A-CORPO. O personagem precisa tocar a criatura ou objeto para afetá-lo, mas não gasta uma ação para isso (tocar o alvo faz parte da ação do jutsu). Acertar a si mesmo, ou um alvo voluntário, não exige testes. Acertar um inimigo exige um ataque corpo-a-corpo. A descrição do jutsu diz o tipo de ataque necessário (armado ou desarmado, normal, toque ou toque à distância).

CURTO. O jutsu alcança alvos a uma distância curta do personagem, ou 9m (em um mapa ou tabuleiro, 6 quadrados).

LONGO. O jutsu alcança alvos a uma distância longa, ou 30m (20 quadrados).

ILIMITADO. O jutsu alcança qualquer lugar no mesmo mundo. A maioria dos jutsus com este alcance exigem que você conheça e/ou já tenha estado no ponto de origem do jutsu.

EFEITO

Alguns jutsus atingem um ou mais alvos. Outros afetam uma área (e todos dentro dela). E outros criam ou invocam coisas, em vez de afetar aquelas já existentes.

ALVO. O jutsu tem um ou mais alvos, que podem ser criaturas ou objetos. O personagem executa o jutsu diretamente contra os alvos, como explicado em sua descrição. O personagem deve ser capaz de perceber ou tocar o alvo.

Um jutsu executado sobre um tipo errado de alvo falha automaticamente. Ou seja, *refeição respeitosa* não produz nenhum efeito se usada em algo que não seja uma refeição, bebida, comida ou algo semelhante.

ÁREA. O jutsu afeta uma área. O personagem decide o ponto a partir do qual o jutsu tem início, mas não pode controlar quais criaturas ou objetos serão afetados — qualquer coisa dentro da área estará sujeita aos efeitos. Algumas vezes esses jutsus determinam áreas mais restritas, mas em geral se enquadram em uma das categorias a seguir.

- **Cilindro:** um cilindro surge na intersecção de quatro quadrados, se estendendo horizontalmente na largura indicada e subindo até o fim da altura indicada, ou até ser interrompido por uma barreira capaz de bloqueá-lo.

- **Cone:** um cone surge à frente do personagem que executa o jutsu e avança na direção escolhida, ficando maior conforme se distancia. No final, um cone tem largura igual ao seu alcance.





- **Cubo:** um cubo surge no quadrado ou quadrados escolhidos, ocupando o volume indicado.

- **Esfera:** uma esfera surge na intersecção de quatro quadrados, estendendo-se em todas as direções até o limite de seu raio. A menos que indicado o contrário, efeitos de explosão, dispersão e emanção são sempre esferas.

- **Linha:** uma linha surge à frente do personagem e avança reta até o fim do alcance, ou até ser interrompida por uma barreira capaz de bloqueá-la. Uma linha tem 1,5m de largura, e afeta todas as criaturas nos quadrados que atravessar.

- **Explosão:** o personagem escolhe apenas o ponto de origem do jutsu, a partir de onde ele explode, afetando tudo na área. Uma explosão é interrompida por barreiras e não pode contornar obstáculos como curvas ou esquinas. Alguns jutsus de explosão começam a partir do personagem que o executa; a descrição do jutsu determina se ele é ou não afetado pelo próprio jutsu.

- **Dispersão:** como a explosão, mas capaz de ultrapassar barreiras físicas e contornar obstáculos.

- **Emanção:** como a dispersão, mas o efeito continua emanando do ponto de origem enquanto o jutsu durar.

- **Outros:** alguns jutsus podem ter áreas específicas, explicadas em sua descrição.

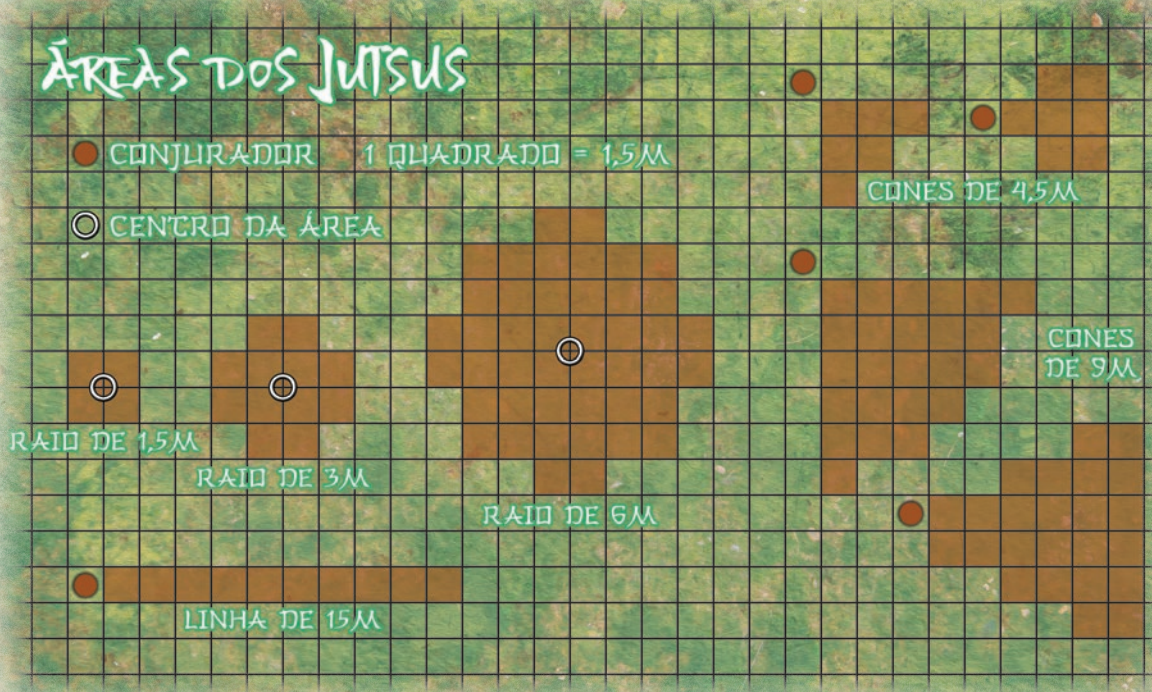
EFEITO. Alguns jutsus criam ou invocam coisas. O personagem decide onde essas coisas vão aparecer, e deve ter uma linha de efeito até esse local (veja a seguir). Depois de criado ou invocado, o efeito pode mover-se para fora da linha de efeito. Por exemplo, você não pode invocar um monstro dentro de uma sala cujo interior não possa ver. Mas, uma vez invocado, o monstro pode entrar na sala — mesmo que você ainda não consiga ver seu interior.

Quando um jutsu inclui em seu efeito uma ou mais jogadas de ataque, isso sempre se refere a qualquer tipo de ataque — armado, desarmado ou com armas naturais, a menos que a descrição indique o contrário.

- **Raio:** o jutsu cria um raio, que o personagem dispara fazendo um ataque de toque à distância. Neste caso, a duração do jutsu é para o efeito do raio, não para o raio em si.

LINHA DE EFEITO. É um caminho direto e sem obstruções até onde o jutsu pode ter efeito. Um personagem deve ter uma linha de efeito para qualquer alvo ou área que queira afetar, ou para qualquer espaço onde queira criar um efeito. Qualquer barreira sólida, visível ou não, anula a linha de efeito.

REDIRECIONANDO EFEITOS. Alguns jutsus permitem redirecionar seu efeito para novos alvos ou áreas após serem executados. Quando possível, redirecionar um jutsu é uma ação padrão.





OBJETOS E TAMANHOS. Alguns jutsus se referem a objetos em termos de peso — basta consultar as tabelas do **CAPÍTULO 3**. Porém, outros jutsus se referem a objetos em termos de categorias de tamanho, similares àquelas usadas para personagens e criaturas. Nesse caso, sugerimos que o mestre decida o tamanho de objetos usando a descrição do objeto e o bom senso. Por exemplo, uma katana para uma criatura Média seria um objeto Pequeno, enquanto uma zanbatou para a mesma criatura seria um objeto Médio.

TESTES DE PERÍCIA. Alguns jutsus incluem testes de perícia para obter diferentes graus de sucesso. A menos que a descrição do jutsu indique o contrário, a dificuldade do teste é igual à CD para resistir ao jutsu.

DURAÇÃO

A duração indica por quanto tempo a energia cósmica pode manter um jutsu. Quando ela se esvai, a energia se dissipa e o jutsu acaba.

DURAÇÃO DEFINIDA. A duração pode ser medida em rodadas, minutos, horas, dias ou outra unidade. Qualquer jutsu com duração definida pode ser encerrado antes, se aquele que o executou quiser. Ele deve estar dentro do alcance do jutsu para fazê-lo. Encerrar um jutsu dessa maneira é uma ação livre.

CENA. O jutsu continua em efeito durante um combate ou outro tipo de encontro, esvaindo-se quando esse momento da história acaba. Uma cena não tem uma medida fixa. Podem ser poucas rodadas (um combate), alguns minutos (uma conversa entre personagens), horas (atravessar um bosque) ou até dias (uma viagem sem incidentes). Um jutsu com duração de cena também pode ser encerrado quando aquele que o executou quiser.

INSTANTÂNEA. A energia cósmica do jutsu aparece e se esvai no momento em que ele é executado, mas suas consequências podem ser duradouras. O jutsu *toque curativo* age instantaneamente, mas os ferimentos continuam curados. Jutsus instantâneos não podem ser dissipados.

PERMANENTE. O jutsu permanece ativo indefinidamente. Um jutsu permanente ainda pode ser dissipado.

CONCENTRAÇÃO. O jutsu dura enquanto aquele que o executou se concentrar nele, normalmente até uma duração definida máxima. Você deve gastar uma ação padrão por rodada em que deseja manter o jutsu. Se sofrer dano enquanto se concentra, deve fazer um teste de Vontade (CD 20 + custo em PM do jutsu); se falhar, sua concentração é quebrada e o jutsu se esvai. Não é possível manter a concentração em mais de um jutsu por vez. Um jutsu que depende de concentração pode ser encerrado como

MAGIA VERSUS JUTSUS

Os jutsus do IMPÉRIO DE JADE são um sistema separado em relação às regras de magia de **TORMENTA RPG**. Não são outro tipo de magia: pelo contrário, magia e jutsus são métodos diferentes para controlar e criar energias mágicas.

Jutsus não podem ser dissipados por magias, e resistências ou imunidades a magias não oferecem nada contra jutsus. O contrário também é válido: jutsus não conseguem dissipar magias, e habilidades que afetam jutsus não funcionam com magias.

No entanto, os descritores ainda conversam entre si: uma criatura imune a encantamento não pode ser afetada por magias ou jutsus deste descritor. O mesmo vale para uma criatura com resistência a fogo, por exemplo.

Para propósitos de conversão, considere que os descritores de magia bem, cura, luz e ordem equivalem ao descritor de jutsus luz; os descritores de magia caos, escuridão, mal e necromancia, ao descritor de jutsus trevas; os descritores de magia essência e tempo ao descritor de jutsus vácuo, e o descritor de magias medo ao descritor de jutsus encantamento.

uma ação livre no próprio turno daquele que o executou (pois ele pode simplesmente parar de se concentrar).

ALVOS E ÁREAS. Caso o jutsu afete diretamente criaturas, seus efeitos acompanham o alvo pela duração do poder. Se o jutsu afeta uma área, seus efeitos permanecem naquela área pela duração. Criaturas se tornam alvos do jutsu e sofrem seus efeitos quando entram na área, deixando de sê-lo quando saem, mas apenas uma vez por rodada.

DESCARREGAR. Alguns jutsus duram até que sejam ativados ou descarregados. O jutsu permanece “guardado” até que determinado evento aconteça — quando ele é ativado —, ou até que sua duração máxima transcorra, quando então ele se esvai.

MORTE E DURAÇÃO. A energia cósmica de um jutsu executado com sucesso permanece mesmo que o personagem que o executou morra; sua duração não é afetada.

TESTES DE RESISTÊNCIA

A maioria dos jutsus prejudiciais permite que seus alvos façam um teste de resistência para evitar o efeito (como *paralisia*) ou parte dele (como *kiai atordoante*). O tipo de teste (Fortitude, Reflexos ou Vontade) e a maneira



JUTSUS & HONRA

Assim como quaisquer atos escusos, certas escolas de jutsus levam a violações de honra, mesmo quando utilizados com as melhores intenções.

ILUSÃO. Estes jutsus quase sempre envolvem alguma forma de ocultar a verdade, exibir algo que não é. Na prática, é o mesmo que mentir e enganar. Executar um jutsu de ilusão é violação de honra leve (para jutsus de grau básico/mediano/avançado) ou moderada (grau sublime/lendário).

ENCANTAMENTO. Influenciar ou dominar as mentes de outros, tirar sua liberdade, só pode ser classificado como algo maligno. Ainda, um encantamento tem o potencial terrível de fazer com que a vítima viole sua própria honra! Executar um jutsu de encantamento é violação de honra leve (para jutsus de grau básico/mediano/avançado) ou moderada (grau sublime/lendário).

TREVAS. Dispensa explicações. Todos estes jutsus envolvem alguma forma de prejudicar a vida ou favorecer a morte. Executar um jutsu de trevas é violação de honra moderada (para jutsus de grau básico), severa (grau mediano/avançado) ou extrema (grau sublime/lendário).

NINJA. Por estranho que pareça, um jutsu “ninja” não é, por si só, desonrado. Estes jutsus não são exclusivos dos ninjas, apenas recebem este descritor para melhor reuni-los como habilidade de classe. (No entanto, perceba que quase todos os jutsus ninja também pertencem a um ou mais descritores anteriores.)

como ele altera o efeito são descritos no texto. Jutsus que não permitem testes de resistência não incluem este trecho.

ANULA. O jutsu não tem nenhum efeito sobre um alvo bem-sucedido em seu teste de resistência.

PARCIAL. O efeito do jutsu é menor em um alvo bem-sucedido no teste de resistência. Por exemplo, *toque da morte* apenas causa dano, em vez de reduzir a criatura instantaneamente a PV negativos.

REDUZ À METADE. O efeito do jutsu é reduzido à metade em um alvo bem-sucedido no teste de resistência.

FALHA VOLUNTÁRIA. Qualquer criatura pode falhar voluntariamente em um teste de resistência, aceitando o efeito do jutsu. A maioria dos jutsus benéficos agem sobre alvos voluntários; se o alvo não quer aceitar um jutsu benéfico (talvez para evitar uma violação de honra), ele tem direito a um teste de Vontade para anular seus efeitos.

CLASSE DE DIFICULDADE. A dificuldade do teste de resistência contra um jutsu depende de seu grau. Veja a tabela “Executando Jutsus”, na página 161.

SUCESSO EM TESTES DE RESISTÊNCIA. Uma criatura bem-sucedida em seu teste sente um tipo de formigamento ou força hostil, mas não pode deduzir a natureza exata do ataque — a menos que tenha algum conhecimento sobre a técnica. Do mesmo modo, aquele que executou o jutsu também sabe que falhou — não é possível fingir ter sido afetado por *feitiço de Kazuko*. No entanto, não é possível saber se um alvo foi bem-sucedido em um teste de resistência contra jutsus de área.

CUSTO EM PM. Mesmo que o alvo seja bem-sucedido em seu teste de resistência, ainda assim os pontos de magia são gastos.

OBJETOS E TESTES DE RESISTÊNCIA. A menos que a descrição do jutsu diga o contrário, todos os itens carregados e usados por um alvo (roupas, armas, equipamentos...) não sofrem dano por jutsus. Um item que não esteja sendo carregado ou usado por alguém não tem direito a um teste de resistência; ele falha automaticamente e sofre o efeito apropriado. Contra jutsus cuja descrição diz explicitamente que afetam ou causam dano a objetos, o objeto faz seu teste de resistência com o mesmo bônus de seu portador (ou falha automaticamente se não tiver portador). Itens mágicos livres ou em posse de criaturas sempre podem fazer testes de resistência usando seu próprio bônus (veja no CAPÍTULO 8).

TESTES DE PERÍCIA PARA RESISTIR. Alguns jutsus incluem testes de perícia para resistir a alguns efeitos. A menos que a descrição do jutsu indique o contrário, a dificuldade dos testes é igual à CD para resistir ao jutsu.

CUSTOS ESPECIAIS

A maior parte dos jutsus requer apenas o dispêndio de energia cósmica — ou seja, seu custo em PM. Mas alguns efeitos mais poderosos implicam em outras penalidades.

PENALIDADE DE PM. Alguns jutsus reduzem seus pontos de magia máximos enquanto estiverem ativos. Você não consegue recuperar esses PM até que a duração do jutsu acabe ou você decida encerrá-lo (veja em “Duração”).

PERDA PERMANENTE DE PM. Certos jutsus poderosíssimos têm um custo ainda mais alto: você deve sacrificar permanentemente certa quantidade de PM para executá-los. O gasto é parte do próprio custo em PM do jutsu; por exemplo, se você estiver com 15 PM e executar *distorção da realidade*, fica com 0 PM e tem seu total máximo reduzido em 5 permanentemente.

LISTA DE JUTSUS

A seguir estão as listas de todos os jutsus, classificados em grau, chakra e ordem alfabética. O site da Jambô (www.jamboeditora.com.br) traz uma lista separada por descritores para download.

JUTSUS BÁSICOS

CHACRA DOS BRAÇOS (FORÇA)

Arma gélida: arma causa +1d6 de dano de frio.

Arma incendiária: arma causa +1d6 de dano de fogo.

Arma de Dai'Gun: muda seu tipo de dano físico.

Ferir membros: ataque corpo-a-corpo impõe -6m de deslocamento.

Golpe pesado: próximo ataque corpo-a-corpo causa +2d6 de dano.

Pisão do bisonte: linha de 9m causa 2d4 de dano e derruba criaturas.

Sopro da montanha: rajada de vento empurra um alvo 1d4 x 1,5m.

Toque debilitante: ataque corpo-a-corpo impõe -2 nos ataques e CA.

CHACRA DAS PERNAS (DESTREZA)

Arma da tempestade: arma causa +1d6 de dano de eletricidade.

Brilho das cem gemas: cone de 6m atordoa ou ofusca por 1 rodada.

Corrida ninja: seu deslocamento aumenta em +9m.

Golpe do vento distante: próximo ataque tem alcance dobrado e causa +1d4 de dano de vento.

Miragem mística: cria uma ilusão visual ocupando até 4 cubos de 1,5m.

Passos leves: não deixa rastros e pode se deslocar sobre líquidos.

Pernas do gafanhoto: recebe +30 em testes de Atletismo para saltar.

Rajada de disparos: faz três ataques à distância com bônus no dano.

Sombras da noite: cria penumbra em cubo de 3m.

Truque do gato: cai sem se machucar.

Véu das múltiplas faces: recebe +30 em teste de Enganação para disfarce.

Voz de Wang-Ho: cria sons ou projeta vozes à distância.

CHACRA DO TORSO (CONSTITUIÇÃO)

Aura corrosiva: causa 1d4 de dano de ácido por rodada em alvos adjacentes.

Casco da tartaruga: recebe +2 na CA.

Contemplação: recebe +2 nos testes de resistência.

Fôlego concentrado: elimina/reduz fadiga ou medo.

Garras do tigre: aumenta a categoria de dano de ataques desarmados.

Kata do gorila: role dois dados e use o melhor em testes de Atletismo.

Mandala elemental: recebe resistência 10 contra um tipo de energia.

Punhos de ferro: recebe +1 nas jogadas de ataque e dano corpo-a-corpo.

CHACRA DA MENTE (INTELIGÊNCIA)

Bomba de fumaça: fumaça obscurece a visão num raio de 6m.

Camada de gelo: criaturas na área podem cair no chão.

Criar elemento: cria uma quantidade Mínima de água, ar, fogo ou terra.

Esfera elétrica: explosão com 3m de raio causa 2d8 de dano de eletricidade.

Estreps invisíveis: criaturas na área podem receber dano e penalidade de deslocamento.

Ferida da terra: cilindro com 1,5m de raio causa 3d4 de dano de ácido.

Fogo-fátuo: cria 4 luzes flutuantes que iluminam o caminho.

Lâmina de vento: alvo sofre 1d8+2 de dano de vento.

Leque de chamas: cone de 6m causa 2d6 de dano de fogo.

Mandala-escudo: recebe +4 na CA por 1 rodada.

Nuvem veloz: nuvem dourada carrega você com deslocamento 12m.

Titeriteiro: move objetos ou criaturas à distância.

CHACRA DO ESPÍRITO (SABEDORIA)

Apreciar arte: identifica as propriedades de um item.

Ataque zen: alvo rola dois dados e usa o melhor na próxima jogada de ataque.

Aura zen: inimigos devem fazer teste de Vontade para atacá-lo.

Comunhão com a terra: role dois dados e use o melhor em testes de Sobrevivência.

Coragem dos ancestrais: alvos recebem +1 nas jogadas de ataque e dano.

Espírito guardião: invoca um youkai lutador.

Mandala de proteção: protege área contra intrusos e oferece +2 na CA e teste de resistência.

Pequeno kami: invoca um youkai ajudante.

Percepção elevada: detecta a presença de perigos (armadilhas, venenos, etc.) na área.

Proteção dos ancestrais: alvos recebem +1 na CA e testes de resistência.

Refeição respeitosa: purifica uma refeição, que passa a curar 2d4 PV.

Toque curativo: cura 2d8 PV.